Nowe gry z Pokemonami

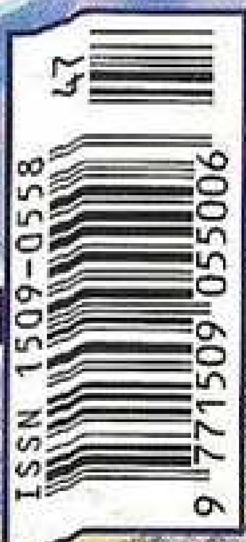
nr indeksu 351555 nr 24 23 listopada 2000 r.

tylko 3.40 zł

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • internecie • technice

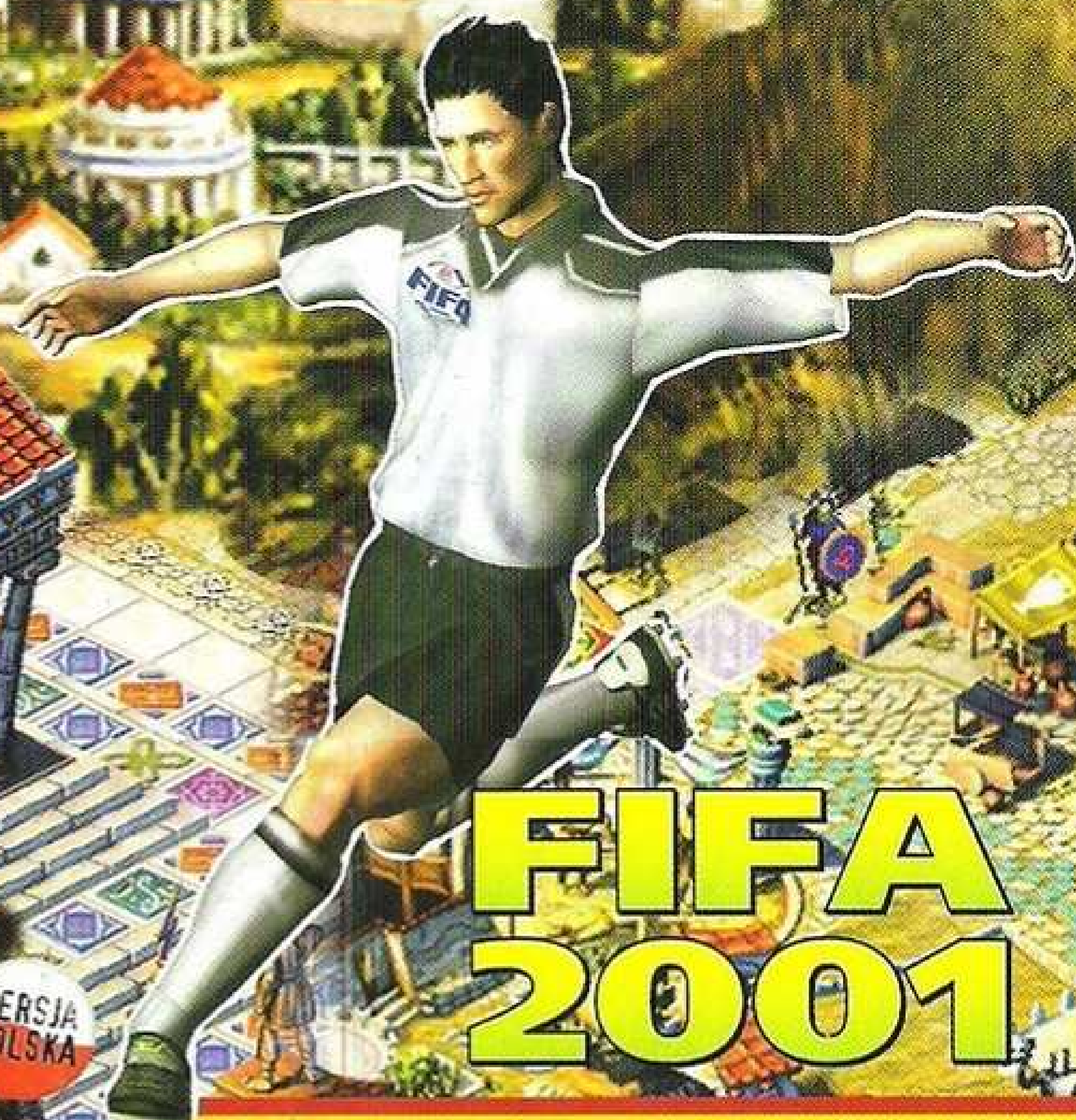
Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy



Poradnik: Red Alert 2
łatwe zwycięstwo



Dragon Ball
mocne uderzenie



FIFA 2001

ZEUS PAN OLIMPU
WERSJA POLSKA

Specjalny plakat 151 Pokemonów







Wygraj cyfrowy aparat fotograficzny

Technika
Najnowsze karty graficzne

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.







Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



TM

2CD







Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firmą Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

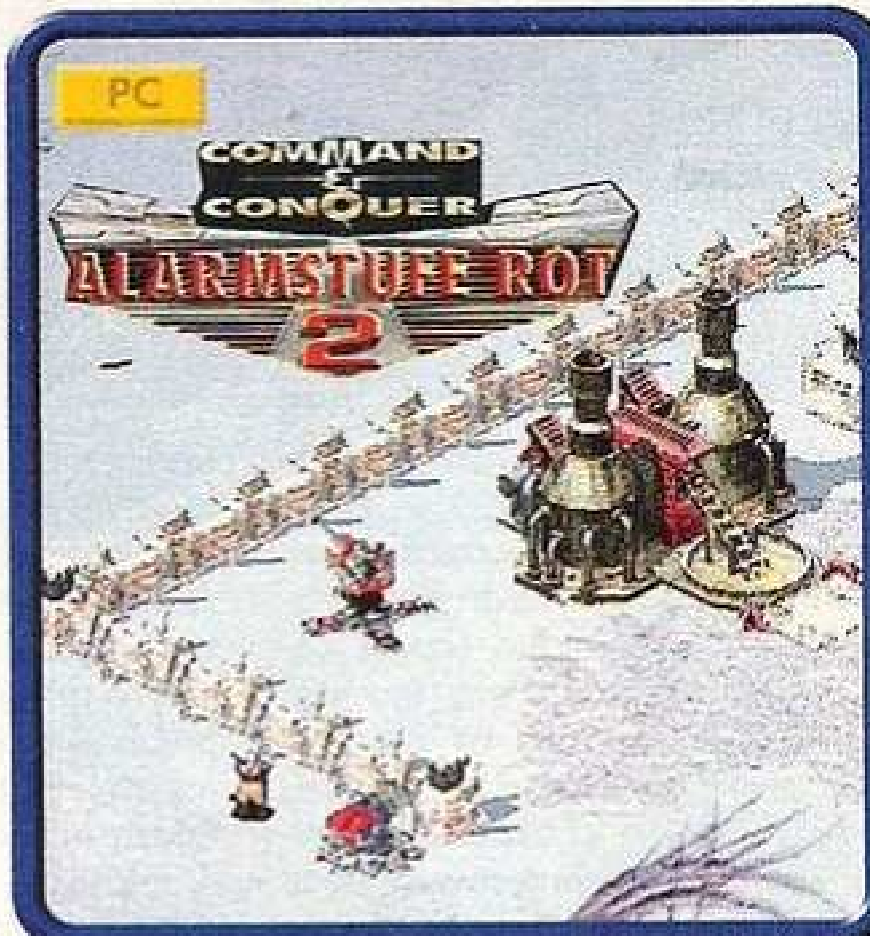
W Numerze...


ZEUS – PAN OLIMPU S.16


FIFA 2001 S.14


DEEP FIGHTER S.18


NOWE KARTY GRAFICZNE S.42



C&C: RED ALERT 2 S.34


POKEMONY! S.10

Cześć, co słychać?

Mamy nadzieję, że dobrze się macie. Nowy, większy format CLICKA! przypadł Wam do gustu (chociaż wzbudził kontrowersje), a nagrody wywołały dreszcz emocji. Również teraz spowodujemy skok adrenaliny. W tym numerze pierwsza część poradnika do C&C: Red Alert 2 i druga kursu programowania. Pełno nowości, świetne propozycje kinowe oraz niespodzianka: najświeższe doniesienia z planu Final Fantasy. I mnóstwo wszystkiego innego!

Redakcja

Następny numer za dwa tygodnie! 7 grudnia

GUNMAN CHRONICLES

Gracze kochają strzelaniny FPP, jednak ten rok nie był dla nich zbyt pomyślny. Czy GUNMAN CHRONICLES uratuje honor gatunku?

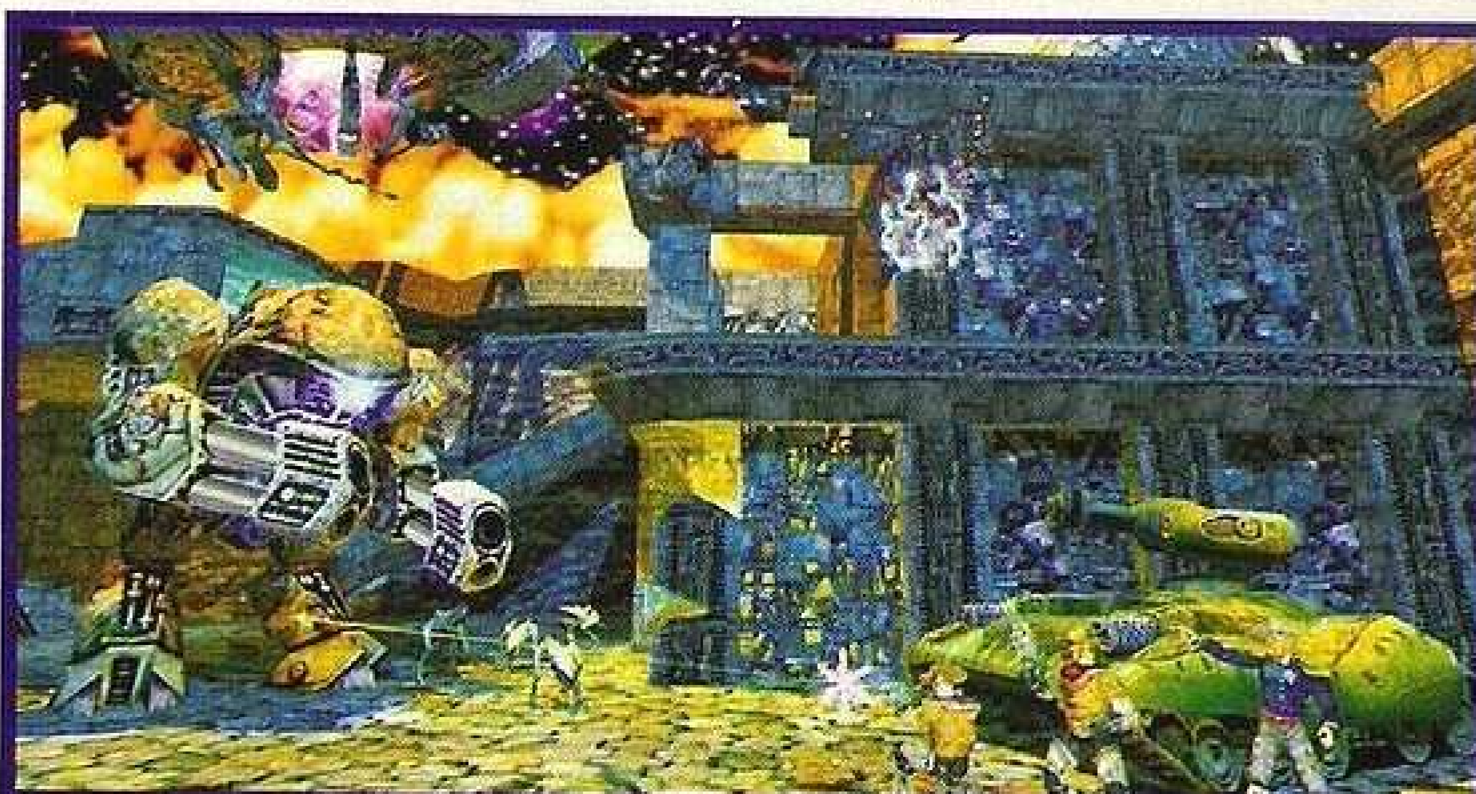


Strzelaniny nie zabraknie. Zwłaszcza że masz do dyspozycji nowe bronie

Przykro mi, graczu, ale nie mam dla ciebie dobrych wieści. Wciąż nie widać końca wojny z Xenomami. **Co więcej, wróg przybiera na sile i naciera z coraz większym zacięciem.** Ich laboratoria badawcze musiały opracować jakiś nowy mutagen, jakiś nędzny sposób, by ulepszyć ich DNA. **Wyglądają teraz trochę dziwnie, ale są potężniejsi.** Jest naprawdę niedobrze, gdyż na najdalszych rubieżach galaktyki nasi strażnicy odczuli już zmianę. Twierdzą, że ostatnie ataki Xenomów były mocniejsze i choć znacznie bardziej szarpane, to jednak nadzwyczaj skuteczne. W ich efekcie kilka skrajnych planet padło; kilka baz poddało się, zaś ich załogi przeszły na stronę wroga. **W związku z tym właśnie... będziesz musiał wkroczyć do akcji. Jesteś przecież samotnym Strzelcem-Strażnikiem!** To tobie Generał powierzył władzę, gdy pięć lat temu umierał od ran odniesionych w jednej z pierwszych bitew z Xenomami. W tobie cała nadzieja!



Xenomowie w zmutowanej wersji sprawiają zdecydowanie za dużo kłopotu. Trzeba wysłać przeciw nim specjalnie wyszkolone oddziały



Walka z Xenomami trwa. Tym razem bedziesz miał okazję nabroić trochę jeżdżąc czołgiem i strzelając w co popadnie

GUNMAN CHRONICLES to nowa gra FPP tworzona w oparciu o wysłużony silnik HALF-LIFE. Co prawda ma on już kilka lat i z pewnością nie oferuje tak widowiskowej grafiki jak chociażby UNREAL TOURNAMENT, jednak zastosowane w nim procedury sztucznej inteligencji wciąż jeszcze zasługują na uznanie. Tym bardziej, że na potrzeby GUNMAN CHRONICLES zostały one znacznie ulepszone. To oczywiście nie wszystkie zalety gry, jaką debiutancka grupa Rewolf Software chce zaskoczyć świat.

Wedle ich słów, **GUNMAN CHRONICLES zaoferuje co najmniej 40 godzin rozrywki i około 30 różnych przeciwników.** Rozgrywka **toczyć się będzie na czterech różnych planetach;** na jednej z nich rośnie niezamieszkana przez dinozaury dżungla, na drugiej panują klimaty kowbojskie, trzecią cechuje wysoki poziom techniki, zaś w czasie misji na czwartej z planet znajdziesz się w wielkiej, podziemnej bazie. Co ciekawe, niektórzy przeciwnicy będą tak gigantycznych rozmiarów, że walkę z nimi można uznać za pozbawioną sensu. Jedynym wyjściem okaże się ucieczka połączona z modlitwą „byle mnie tylko nie dostrzegł". **W grze pojawią się też nowe rodzaje uzbrojenia. Zabawa nie ograniczy się jednak to wyboru pukawki tak,** jak to ma miejsce w innych grach z tego gatunku. Należy zaznaczyć, że w GUNMAN CHRONICLES broń będzie można konfigurować. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś zwiększył napięcie prądu w swym karabinie pulsacyjnym, czy też zmienił tryb działania karabinu MULE. Będzie miało to wpływ na skuteczność broni, ale i na szybkość marnowania się amunicji oraz bezpieczeństwo użytkowania. To jednak nie wszystko – autorzy programu przewidzieli możliwość poruszania się pojazdami, w tym olbrzymim czołgiem. Perspektywa przejechania się po okolicy przy pomocy nowocześniejszego brata „Rudego 102" wydaje się nadzwyczaj atrakcyjna!

Historia GUNMAN CHRONICLES zaczęła się niewinnie – grupka zapaleńców z całego świata (w tym z tak odległych od siebie krajów jak Niemcy i Australia) postanowiła stworzyć rozszerzenie do HALF-LIFE. Po blisko roku ciężkiej pracy ich dziełem zainteresowała się firma Sierra i natychmiast postanowiła wydać całość jako oddzielny program. Czy jednak historia ta zakończy się butelką szampana i odrobiną kawioru z rosyjskiej puszki, czy też zmianą zawodu przez kilku smutnych panów, zadecydują opinie graczy. W tym także i twoja. Ale wypracujesz ją sobie najwcześniej na Gwiazdkę. I to tylko pod warunkiem, że Święty Mikołaj odwiedzi twój dom.



Ot, kilka zdjątek, screenów i parę faktów dotyczących gry – nic dodać nic ująć. Może potem będzie lepiej

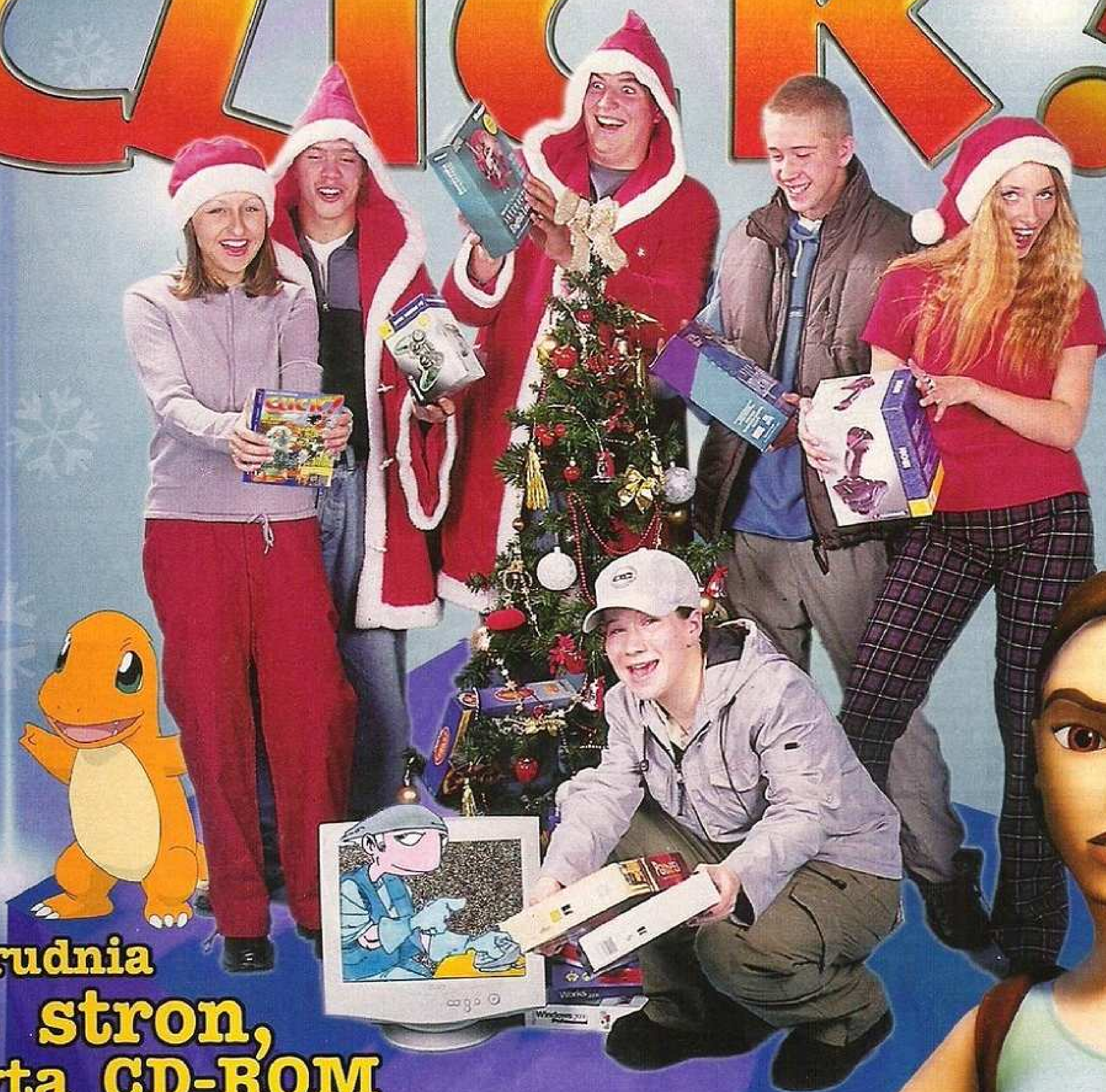
PC	PSX	N64	DC	A

Gunman Chronicles
Komandosi i Kosmici
Premiera: grudzień 2000
Sierra / Play it | 1-32 graczy

Tym razem wielka wojna toczy się między Kosmitami a strzegącymi galaktyki Komandosami. Czeka ich ciężka przeprawa z Xenomami

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Świąteczny numer CLICK!



7 grudnia
88 stron, płyta CD-ROM oraz cała masa niespodzianek

Drodzy Czytelnicy!
Zbliża się Boże Narodzenie. Wielu z Was wyjedzie na Święta i być może nie będzie mogło kupić naszego pisma. Dlatego postanowiliśmy wydać w grudniu tylko jeden, ale za to grubszy numer CLICKA! z płytą CD.

Horizons

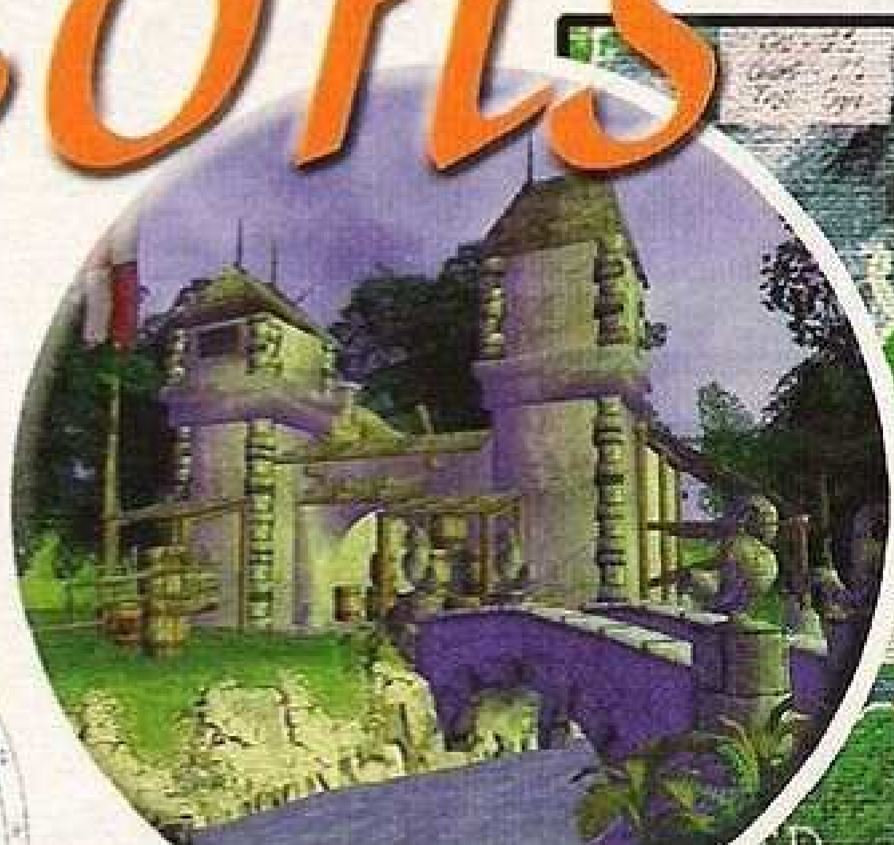
Jeśli szukać nadchodzącej rewolucji w jakimś gatunku, to chyba najbardziej gorąco robi się w RPG. W kategorii gier sieciowych jako absolutny megahit zapowiada się HORIZONS!

Pierwszą grą w historii RPG, przeznaczoną wyłącznie do gry w Sieci, była ULTIMA ONLINE (oczywiście, jeśli nie liczyć pozbawionych grafiki gier z serii Multi-User Dungeons, znanych znacznie wcześniej). Całkiem niedawno pisaliśmy (CLICK 20/00) o innym sieciowym RPG, ASHERON'S CALL. Wspólny problem wymienionych wyżej gier stanowi ubóstwo przedstawianego świata. HORIZONS ma to zmienić. **To, co przygotowują jego autorzy ze studia Artifact Entertainment, po prostu zapiera dech w piersiach.** Co bowiem widzisz na zdjęciach z gry? Otóż są tam odwzorowane z niewiarygodną dokładnością krainy, niczym ożywione obrazki z książek fantasy! Do tego cudowne efekty świetlne – odblaski słońca czy płynące po niebie chmury. Twórcy pokazali już próbki tego wszystkiego. Akcję będziesz mógł obserwować oczami bohatera (pełne 3D z możliwością podnoszenia i opuszczania głowy) albo za pośrednictwem umieszczonej za jego plecami kamery. **Postacie prezentują się supernaturalnie – przedstawiciele odrębnych ras poruszają się w charakterystyczny dla siebie sposób: walczą, inaczej umierają.** Również pojawiająca się w grze architektura będzie bardzo zróżnicowana w zależności od rasy, która ją zbudowała. W wielu RPG-ach jest tak, że nieważne, czy karły, czy demony – wszyscy zamieszkują w podobnych budynkach. W HORIZONS o takim niedopatrzeniu nie ma mowy.

Akcja HORIZONS rozgrywa się w świecie Istarii, składającym się z ośmiu regionów. Są wśród nich krainy skute lodem, dżungle i piaszczyste bezdroża. Centrum tego świata stanowi najbogatszy, najbardziej zatłoczony region, zwany Imperium Słońca ze stolicą Tazoon, gdzie krzyżują się szlaki kupieckie. Oprócz tego zamieszkiwany przez elfy Westland, w którego lasach można znaleźć mnóstwo magicznych przedmiotów. Warta wspomnienia jest także inna kraina, pełna roślinności i szemrzących potoków, baśniowa Ikeria. Tutaj Zło ma zakaz wstępu, a na straży spokoju stoją anielskie patrole... Po tym wielkim świecie nie będziesz musiał poruszać się pieszo. **Gra umożliwi ci dosiadanie koni (to akurat dobrze znasz z kilku RPG-ów), ale także wielbłądów czy fruwających pegazów.**

W HORIZONS do wyboru będzie piętnaście różnych ras, obok tych znanych z wielu innych gier także kilka dość niezwykłych. Będą to ludzie, giganci (silne, acz głupawe, trzymetrowe dryblasy), krasnoludy, gnomy, obbinowie (małe osobniki specjalizujące się w kradzieżach i strzelaniu z łuku), elfy, sarisowie (inteligentna i wytrzymała rasa podobna do elfów), ogry (nieobliczalne, kosmate bestie), gobliny, orkowie, trolle, lamurianie (podwodne zwierzęta, które poza zbiornikiem wodnym mogą wytrzymać zaledwie dwie godzi-





Imperium Słońca ze stolicą w Tazoon to najbogatszy region



Snujące się nad wodą mgły i pustkowia zwiastują kraj Elfów

Centralne Imperium

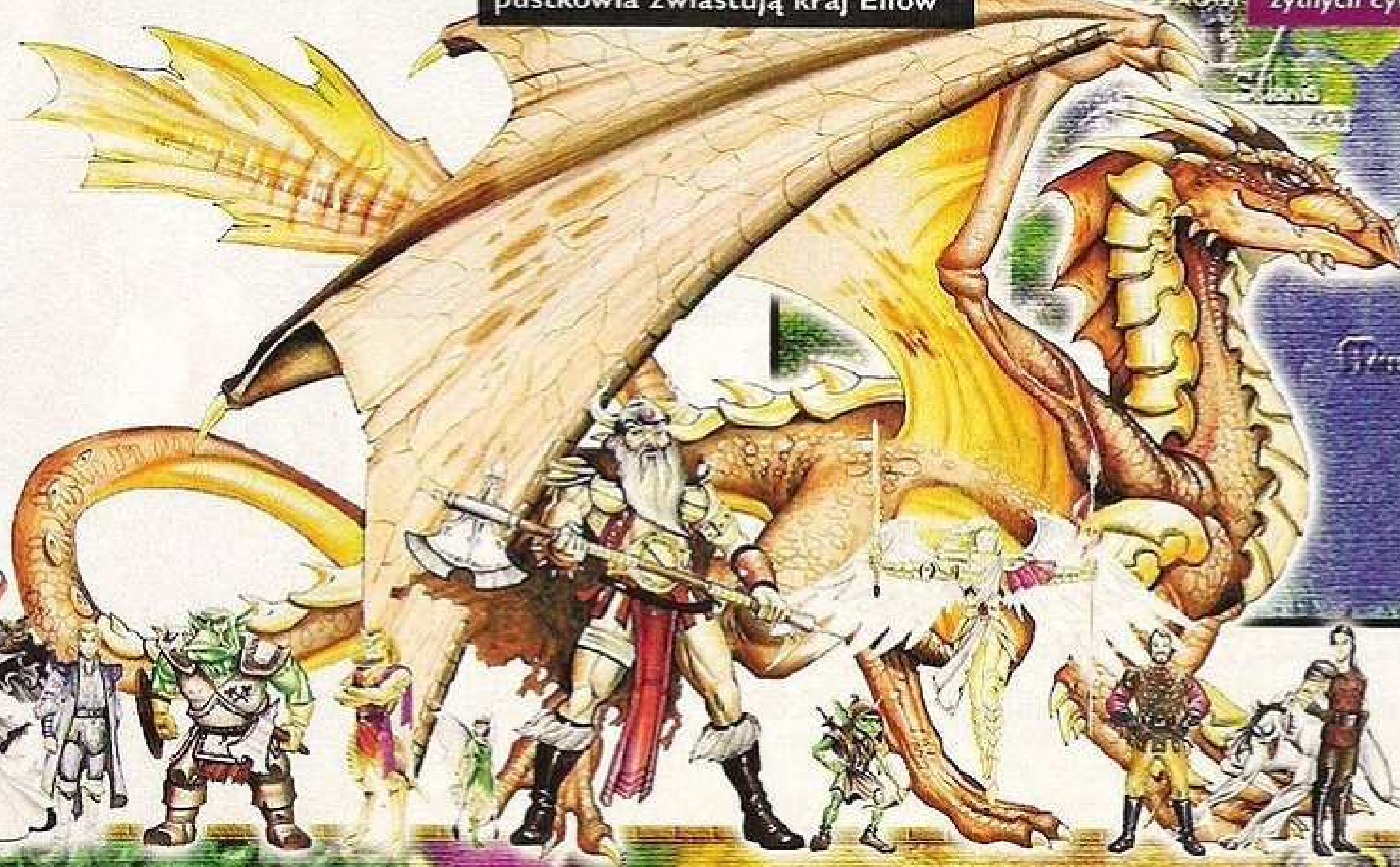
To z pewnością najgęściej zaludnione Cesarstwo Tazoon. Przecinają je kupieckie szlaki prowadzące do Pustkowi, farm Ziem Wschodnich i kopalni Północy. Zawsze panuje tu duży ruch i rozgardiasz. Właśnie z Centralnego Imperium pochodzą najlepsi wojownicy i najemnicy świata

Pustkowia

Pustkowia to ojczyzna elfów i driad. Większość tych ziem pokrywa wielka puszcza, pełna dzikich zwierząt, wielkich prastarych drzew, rzadkich roślin i ziół. Stolicą tego imperium jest Dael

Ziemie Południa – Królestwo Tulinar

Rządzone przez Imperatora Tulinar Południowe Królestwo to miejsce zamieszkiwane przez ssslików, driady, kuitan, gigantów, a nawet wampiry. Większość ziem pokrywa gęsta, wilgotna dżungla. Podobno można tam odnaleźć wiele ruin i pozostałości po starożytnych cywilizacjach







Mroczny Las to miejsce obfitujące w liczne potwory



Wschodnie Ziemie – Królestwo Navany

Tymi żyznymi ziemiami rządzą gnomy z miasta Daleron. Królestwo to spokojny kraj, który raczej nie angażuje się w spory między swoimi sąsiadami



Królestwo lamurian, wodnych istot, to podmorskie głębiny



ny), ssslikowie (zamieszkujące dżungle gadopodobne stworzenia), smoki (gdy są małe, nie potrafią jeszcze fruwać!) oraz wampiry (za dnia ich siła spada o połowę, poza tym są wyjątkowo wrażliwe na ogień). **Oprócz tego świat Istarii zamieszkują demony oraz... anioły. Przywódcą tych ostatnich jest bóg Rasha.** Potrafią leczyć innych, mogą także wykorzystywać swoje skrzydła, fruwając na krótkie dystanse.

Tworząc na początku gry bohatera, decydujesz niejako o całym jego życiu. Po pierwsze, każda postać będzie się starzeć. Ludzie będą zaczynać od wieku szesnastu lat, a na przykład smoki – od trzech lat. Po drugie, pojawią się jako bohaterowie niezależni rodzice bohatera, będzie też można odnaleźć starych znajomych z czasów dzieciństwa. To z pewnością wzmocni nić wiążącą gracza z prowadzoną postacią, co w przypadku RPG jest sprawą niezmiernie ważną. Oprócz tego będziesz mógł czcić jednego z bogów bądź wybrać neutralność. **Wraz z ewolucją bohatera, będzie on mógł rozwijać kolejne zdolności.** Na razie ujawniono, że będzie ich co najmniej kilkanaście, między innymi alchemia, umiejętność przygotowywania żywności, krawiectwo czy jubilerstwo. Ale uwaga – chcąc na przykład kształcić swoją postać na jubilera, będziesz musiał wybrać odpowiedni region, gdzie można handlować kosztownościami.

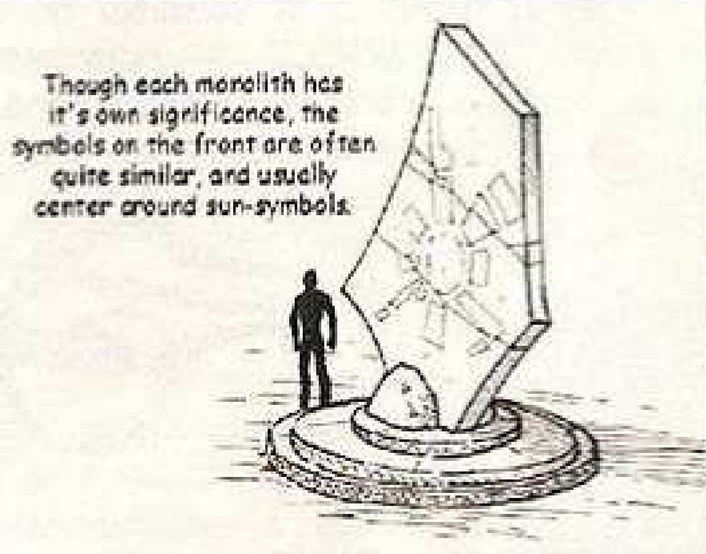
Następnie będziesz musiał skontaktować się z odpowiednim urzędnikiem i uzyskać pozwolenie na taką działalność gospodarczą! **HORIZONS stawia sobie bowiem za cel stworzenie świata pełnego polityki, walki o władzę i wojen – słowem: osadzonej w fantasy kopii naszej cywilizacji.** Autorzy podkreślają jednak, że w HORIZONS większy nacisk zostanie położony na warstwę ekonomiczno-społeczną, a nie militarną (to znaczy, że nie mieczem będziesz zdobywał największą potęgę). Przypomnij sobie, jak jest w większości RPG, gdy na ulicy obcego miasta nagle kogoś zaatakujesz? Oczywiście, automatycznie trafiasz do więzienia (to wariant optymistyczny), ewentualnie spotyka cię coś znacznie gorszego, mianowicie zabijają cię wyrośli jak spod ziemi strażnicy. W HORIZONS będzie trochę inaczej – będziesz mógł bezkarnie atakować postacie oznaczone jako zbrodniarze, będziesz także mógł pogruchotać kości złodziejowi, w razie gdyby ten próbował ci coś ukraść. Jeśli jednak bez powodu zaatakujesz spokojnego mieszkańca, to ty będziesz od tego momentu nosił piętno zbrodniarza. **Walka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym.** Trzeba też wspomnieć, że zaklęcia, które będziesz mógł podczas niej wykorzystywać, nie będą skomplikowane. Autorzy postawili bowiem na przejrzysty system czarów (co trudno powiedzieć na przykład o ASHERON'S CALL).



W tych lasach tropikalnej dżungli zamieszkują ssslikowie

Nie ujawniono jeszcze, ilu naraz podłączonych do Internetu graczy będzie mogło przebywać w Istarii. Ilu by ich jednak nie było, będą mogli podziwiać chyba najbogatszy świat, jaki wykreowano w ciągu dwudziestu lat istnienia przemysłu gier komputerowych. Kilku dopuszczonych do siedziby Artifact Entertainment dziennikarzy, którzy widzieli fragmenty gry w akcji, twierdzi, że HORIZONS robi naprawdę wielkie wrażenie. Kiedy to cudo ujrzy światło dnia? Niestety, nieprędko. Artifact Entertainment planuje w pierwszej połowie przyszłego roku wypuścić wersję beta, która trafi do rąk testerów na całym świecie **(jeśli ktoś marzy, by znaleźć się w gronie tych szczęśliwców, powinien rzucić okiem na www.artifact-entertainment.com).** Gotowy produkt ma trafić na półki sklepowe przed Gwiazdką 2001 roku, ale można podejrzewać opóźnienie. My jako jedni z pierwszych piszemy o tej grze, ponieważ z pewnością warto ją zapamiętać i... uzbroić się w cierpliwość. Z miesiąca na miesiąc będzie bowiem o HORIZONS coraz głośniej...

Twórcy HORIZONS zadbali o każdy szczegół niezbędny przy tworzeniu gry nawiązującej do światów fantasy. Tym razem w ośmiu krainach Istarii można będzie spotkać przedstawicieli ludzi, gigantów, gnomów, krasnoludów, obbinów, elfów, sarisów, ogrów, goblinów, orków, trolli, ssslików, smoków oraz wampirów. Każda z ras posiada swoją charakterystykę, właściwy tylko sobie sposób poruszania się i zachowania





PC	PSX	N64	DC	A

Horizons

Fantastyczne Krainy W Świecie RPG

Premiera: koniec 2001

Artifact Entertainment | wieloos.

Choć trzeba będzie jeszcze poczekać na HORIZONS, gra zapowiada się na wielki przebój. Piękna grafika i ciekawe rozwiązania powinny się spodobać

Adres: www.artifact-entertainment.com

Wspaniała strona, uwagę zwraca przede wszystkim grafika i kolorystyka. Jest tu naprawdę dużo informacji o grze

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

BLAIR WITCH część 2 Legenda Coffin Rock

Do tego mrocznego lasu nie wybierzesz się na grzyby. W jego gęstych chaszczach czai się bowiem Złooo!

Skąd w ogóle wziął się pomysł na tę grę? Oczywiście, z filmu. W 1999 roku dwóch nieznanych nikomu debiutantów nakręciło za niecałe 50000 dolarów film o poszukiwaniu Wiedźmy z Blair, który szybko podbił Amerykę, a następnie resztę świata. Komputerowe BLAIR WITCH PROJECT powstają niezależnie od filmowych (na ekranach kin też lada moment zobaczysz sequel Blair Witch Project). Współpraca pomiędzy zespołem filmowym a komputerowym polega na tym, że ci pierwsi wybrali trzy najciekawsze epizody z rozwiniętej w filmie (oraz na jego internetowej stronie) mitologii wiedźmy Blair, na każdym z nich osnuwając fabułę kolejnej gry. W Stanach BLAIR WITCH PROJECT 2 ukazał się w okolicach Halloween. W Polsce powinien zacząć straszyć lada chwila... Oczekując na polską wersję tego przeboju warto przyjrzeć się historii Wieźmy.

Akcja BLAIR WITCH PROJECT 2: LEGENDA COFFIN ROCK dzieje się w 1886 roku. **Wcielasz się w postać weterana wojny secesyjnej, który ledwo co zdołał się w pełni wylizać z ran.** Trapi cię amnezja, ale wysilając pamięć, przypominasz sobie, że życie uratowała ci mała dziewczynka, Robin Weaver. To ona sprowadziła cię tu, gdzie teraz przebywasz, do spokojnego Burkittsville. Mieszkasz w jej domu, nazwany przez jej babcię Łazarzem... **Zmroziło cię, gdy nadeszła wiadomość, że mała Robin zaginęła w pobliskich lasach.** Na jej poszukiwania wysłano od razu grupę ludzi, ale wkrótce wszystkich ich znaleziono martwych. Ciała spoczywały w pobliżu miejsca zwanego Coffin Rock. Właśnie tam wyruszysz, Łazarzu, na spotkanie podłości tego świata.


Mroczny las, mroczna fabuła... Na okaleczonego w czasie wojny secesyjnej bohatera czyha tu mnóstwo niespodzianek

Wyruszasz na poszukiwania małej dziewczynki, Robin, która uratowała ci życie. Masz dług do spłacenia

Co nowego w stosunku do pierwszego BLAIR WITCH PROJECT (o podtytule RUSTIN PARR) oferuje ta gra? Masz tu do czynienia z zaledwie kosmetycznymi zmianami, jeśli chodzi o system kierowania postacią. Zmodyfikowano natomiast arsenał dostępnych broni. **W końcu akcja dzieje się około 60 lat wcześniej w stosunku do BLAIR WITCH PROJECT – podstawowymi rodzajami broni będą więc konfederacka szabla oraz rewolwer.** Natomiast samo serce gry pozostanie takie, jak w oryginale: trójwymiarowe postacie, statyczne kamery – czyli coś z gatunku ALONE IN THE DARK lub RESIDENT EVIL.

Projekt graficzny BWP 2 nosi nazwę Nocturne. Został on wykorzystany w pierwszej części, programiści tworzą na nim również ostatnią część trylogii BLAIR WITCH PROJECT CZĘŚĆ III – HISTORIA ELLY EDWARDS, która ma się ukazać w pierwszym kwartale przyszłego roku. Nocturne daje dużą swobodę w operowaniu składającymi się na tła lokacji teksturami. Programiści mogą zwiększyć poziom detalu w porównaniu z innymi podobnymi produkcjami bez spowolnienia pracy programu.

Akcja gry rozgrywa się w dwóch przedziałach czasowych: we wspomnianym 1886 roku oraz trzy lata wcześniej. Bohater, Łazarz, cofa się bowiem pamięcią do czasów wojny i próbuje sobie przypomnieć, co przydarzyło się jego oddziałowi – będą to normalne, interaktywne sekwencje. **W lesie czekają na Łazarza przedziwne potwory.** Taki choćby Zombi-Patyczak, sklecony z uschniętych gałęzi oraz dusz zaginionych dzieci. W miejscu, gdzie powinien mieć klatkę piersiową, znajduje się worek z koszmarami.

Gdy Zombi-Patyczak porusza się, słychać trzask łamanych gałęzi oraz dziecięce zawodzenia. **Większość akcji dzieje się nocą.** Będziesz spacerował leśnymi dróżkami, poboczami linii kolejowej, dolinami, gdzie rosną drzewa o niepokojących kształtach – mając się cały czas na baczności, by nie dać się zaskoczyć pachołkom wiedźmy Blair. Czy uda ci się upolować ją samą? Jeśli już, to chyba dopiero w części trzeciej...


Czy rewolwer i szabla konfederacka wystarczą, by pokonać Zło?

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! możecie wygrać kasety z muzyką z filmu Blair Witch Project! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaka jest różnica pomiędzy wiedźmą, a Wiedźminem?



DEMA SZUKAJ W NASZYM KALENDARZU!



Utrzymana w mrocznym klimacie gry strona zawiera wybór screenów i informacji o całej serii Blair Witch Project

PC	PSX	N64	DC	PL

BWP: Legenda Coffin Rock
Horroru Ciąg Dalszy
Premiera: grudzień 2000
Take 2 / Play It | 1 gracz

Tym razem cofasz się o 60 lat, do roku 1886, gdy twój bohater próbuje sobie przypomnieć, co się z nim działo po przegranej bitwie. Wiedźma powraca...

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

DEMA SZUKAJ W NASZYM KALENDARZU!

W tych nietypowych wyścigach obowiązują dwie zasady: nie jedź zbyt szybko i nie ma takiej przeszkody, której twój wóz nie pokona!

4X4 SCREAMER

Gier rajdowych jest mnóstwo. Wyścigów z DUŻYMI samochodami również przybywa. Oto kolejny z nich. Na pierwszy rzut oka następna zabawa polegająca na wyścigach w błocie i po wertepach. Ale jest w SCREAMER coś, co sprawia, że odróżnia się on od dziesiątków innych tytułów. Co to takiego? Nie tylko samochody, choć jest ich tu kilka do wyboru. W SCREAMER 4X4 do dyspozycji gracza znajduje się Toyota Landcruiser, Chrysler Jeep Cherokee, Mercedes G Wagon, Mitsubishi Shogun, Landrover Defender i jeszcze kilka innych. Jak widać, samochody fajne, ale w końcu każda gra wyścigowa olśniewa świetnymi markami. Może dlatego twórcy SCREAMER dodali do swojej listy także Big Foota, ciężarówkę wojskową RABA i Toyotę HiLux.

Każdy z pojazdów różni się od pozostałych nie tylko wyglądem, ale przede wszystkim mechaniką. Każdy ma inne osiągi, każdym jeździ się inaczej. Ale nie tylko auta stanowią o oryginalności tego programu. Nie chodzi tu również o trasy i opcje rajdowe, chociaż i tu do klasyki dodano co nieco nowości. **W SCREAMER będzie bowiem 60 różnych wyścigów rozgrywanych w 6 typach terenu.** Podstawowe opcje to Free Drive, Trophy, Championschip i Pathfinder. Dodatkowo w opcji wieloosobowej będzie można pobawić się w King of the Hill, Destruction, First to the Point, Catchup czy Offroad Rally. Jeśli chodzi o grafikę, to ogólnie jest ona na wysokim poziomie, ale miejscami zdarzają się wpadki (przynajmniej tak to na razie wygląda w wersji demonstracyjnej). Do nich należą choćby postacie widzów. Są to tylko płaskie, wycięte zdjęcia. Co w takim razie stanowi o tym, że SCREAMER wyróżnia się w tłumie gier rajdowych? Odpowiedź brzmi: klimat i realizm. **Autorzy programu postawili na dobrze przedstawioną fizykę poruszania się pojazdu. Podskakuje on na wertepach, zsuwa się na pochylniach, wpada w poślizgi. To jest to!** A żeby było jeszcze milej, twórcy zadbali o to, aby widoczne były także szczegóły takie jak żwir wypryskujący spod opon, kurzawa ciągnąca się za autem, widoczne w zbliżeniach elementy zawieszenia. **Jedyne, czego brakuje, to odwzorowywanie uszkodzeń.** Jak w wielu grach wyścigowych, samochód, którym jeździsz, jest niezniszczalny albo prawie niezniszczalny. Może się wywrócić, spaść do rowu czy na dno rzeki, ale nawet bezpośrednie zderzenie z drzewem nie powoduje żadnych przykrych konsekwencji. Miejmy nadzieję, że zmieni się to w wersji ostatecznej programu (oby!).

Drugą zaletą SCREAMERA jest klimat. Atmosfera prawdziwych wyścigów. Wrażenie jest niesamowite – zwłaszcza, gdy nagle zaczyna się spadać. Samochód wybija się w powietrze, uderza o ziemię, przewraca na bok, na dach, znów na bok i staje w płomieniach. No bez przesady, tak strasznie nie jest, ale trzeba przyznać, że autorom SCREAMERA udało się stworzyć bardzo sugestywną grę, w której na pewno poczujesz się, jakbyś faktycznie siedział za kółkiem podczas rajdu.

Tu nie wystarczą umiejętności, potrzeba jeszcze zimnej krwi i odrobiny szaleństwa. To co, wsiadasz?



Ostatni rzut oka na liczniki. Nie ważna marka, byleby rwała z kopyta do przodu!



Prowadzony pojazd można obserwować z kilku kamer – najciekawszy widok to oczywiście wnętrze auta – wszystkie szczegóły deski rozdzielczej oddano z wielką pieczołowitością. Minusem tego ujęcia kamery jest tragiczna wręcz widoczność. Gra pomimo usterek zapowiada się ciekawie. Realizm, pomysłowość i fakt, że nie jest to kolejna gonitwa z cyklu „kto pierwszy, ten lepszy" sprawiają, że SCREAMER może stać się oryginalnym tytułem na ciasnym rynku wyścigów samochodowych.

PC	PSX	N64	DC	A
Screamer 4x4 Wyścigi po Bezdrożach				
Premiera: I kwartał 2001				
Virgin Interactive				1-8 graczy

Lubisz jazdę na pełny gaz? Zacierasz ręce, gdy silnik aż ryczy pod maską, a koła boksują w grząskim gruncie? Lubisz emocje? Oto gra dla ciebie!

SZALONA JAZDA



Wszystko wskazuje na to, że największą zaletą gry będzie jej niesamowity klimat. Już teraz możesz pooglądać efektowne przewrotki i koziołkowania samochodu. Prawda, że ładne?

Adres: www.meccaworld.com

Na razie w Internecie o grze nie ma wielu wiadomości. Na tej stronie możesz jednak obejrzeć kilka ładnych obrazków



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

POKEMONOWE

Nie zdążyłeś się jeszcze nacieszyć Czerwonym Pokemonem? Musisz się pospieszyć, bo oto nadciągają kolejne przeboje spod znaku Pokemona!

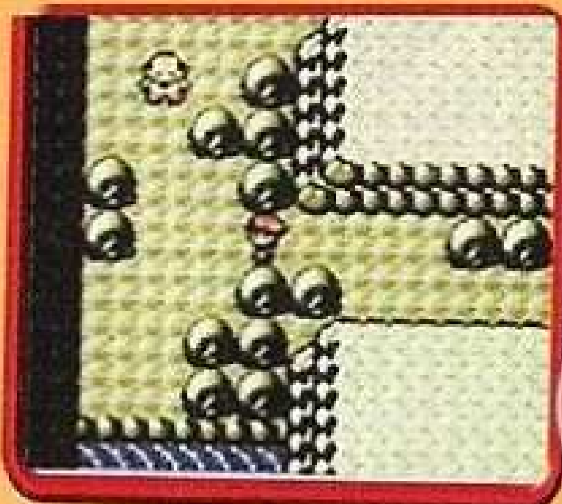
POKEMON CRYSTAL

W Japonii komórków jak mrówków. A skoro w tym kraju bardziej od telefonów komórkowych kochają Pokemony, to pewne było, że powstanie gra z Pikachu i jego przyjacielami w rolach głównych specjalnie przeznaczona na te cuda techniki. Trzeba było tylko wymyśleć urządzenie, które pozwoliłoby na wymianę informacji między konsolą i telefonem. Całe szczęście, że zaczęto prace nad dodatkiem, który połączy GameBoya z komórkami i od razu zaczęto także przygotowywać gry z Pokemonami na to pomysłowe połączenie. **Tak narodził się Pokemon Crystal (znany też jako Pokemon X). Będzie to specjalna odmiana Pokemona Srebrnego i Złotego, wprawdzie bez nowych stworków, ale za to z możliwością ściągania Pokemonów od przyjaciół, a nawet z Internetu.** Pozwoli ona też na wcielenie się w kobietę-trenera (cóż za równouprawnienie), której imienia na razie jeszcze nie ujawniono.



Hallo! Jest tam ktoś? Chcę porozmawiać przez komórkę!

Wszystko to zapowiada się bardzo efektownie, tylko że jedyne, co wiadomo na pewno na temat terminu wydania tej gry, to fakt, że pojawi się ona w Japonii 14 grudnia 2001 roku. **Nie wiadomo natomiast, czy zobaczą ją Amerykanie, a tym bardziej Polacy.** U nas rozmowy telefoniczne są nadal drogie, a telefony nie tak popularne jak w Japonii. Nie ma też tak dobrego systemu. Nie wolno jednak tracić nadziei, chociaż podobno jest ona matką...



Labirynty takie same. I kłody pod nogami też podobne

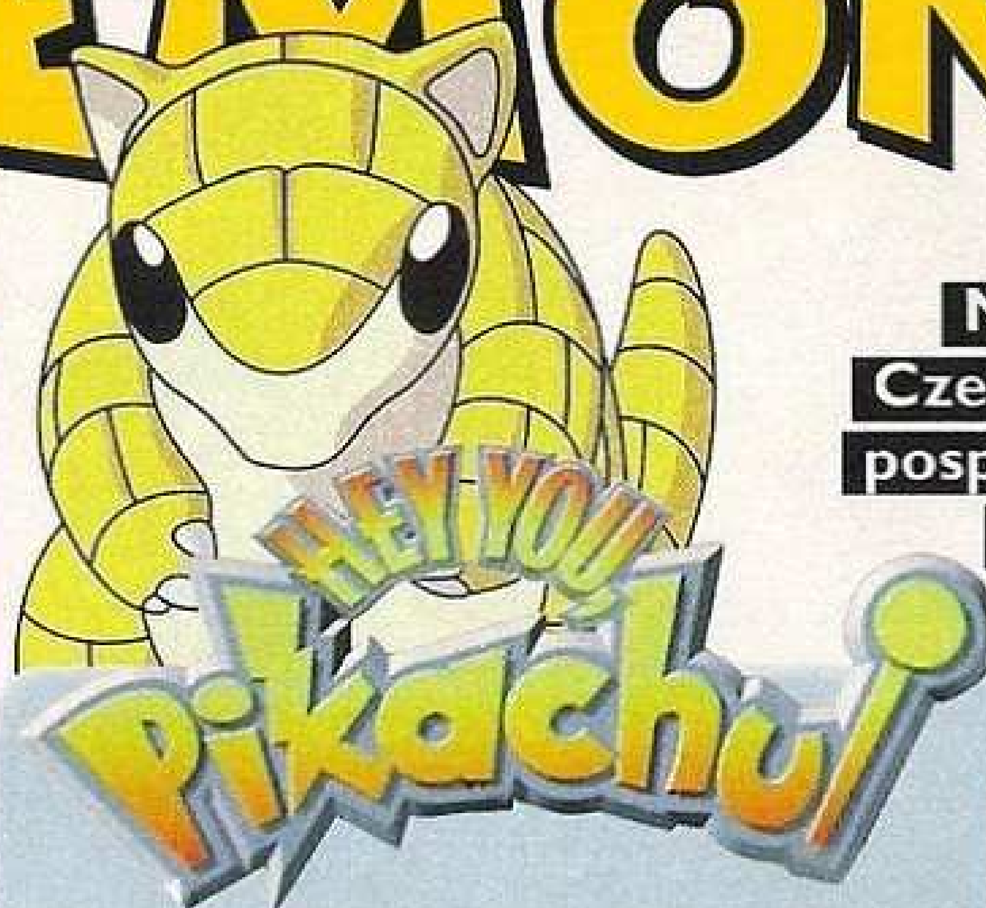
U góry Mobile Adapter, a na dole kobieta-trener



Ulepszenie grafiki w wersji na GBC nie jest takie widoczne

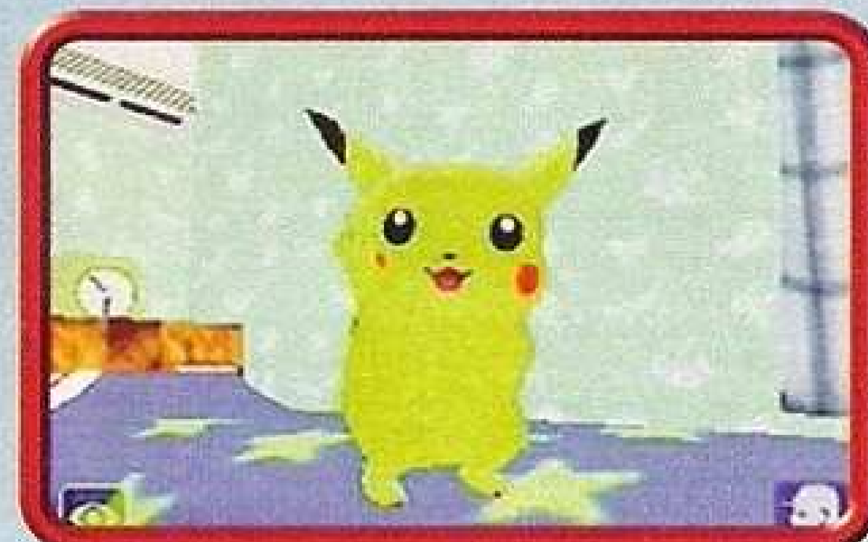
PC	PSX	N64	GBC	A
Pokemon Crystal				
Stworki Na Komórki				
Premiera: grudzień 2001 w Japonii				
Nintendo			1 gracz	

Japończycy to mają dobrze. Nie dość, że mają tyle gadżetów do Pokemonów, to jeszcze fajne gry na komórki. Jednak w końcu to oni wynaleźli konsole



Odpowiedź na pytanie, kto jest największą gwiazdą wśród Pokemonów, jest jasna jak słońce. Oczywiście miły, pulchny, elektryzujący Pikachu, który przypomina tłustą mychę. Pewne było więc powstanie gry, w której będzie on najważniejszy, najpiękniejszy i najwspanialszy. To właśnie HEY YOU, PIKACHU!, gdzie musisz wychować sobie własnego Pikachu. Na początku odnajdziesz go w lesie, smacznie drzemiącego na pniu drzewa. Musisz więc go łagodnie obudzić i zabrać się za robotę! Zdobycie zaufania ślicznego stworka nie będzie łatwe, bo – jak dobrze wiesz – nie należy on do najbardziej śmiałych istotek. Będziesz więc musiał wykazać się dużym taktem i delikatnością. np. pokazując mu, jak może dostać upragnione jabłuszko z drzewa (a może tak trzeba rzucić w paskudne jabło piłeczką?). **Pamiętaj o jednym! Pikachu MA BYĆ ZADOWOLONY! Bo inaczej przegrasz, Pika, Pika! Ten warunek nie jest jednak łatwy do spełnienia.** Wysiłek wynagrodzą ci minigierki, będziesz musiał np. rozpoznać Pokemony po ich cieniach. A kiedy już nie dasz rady zabawiać swojego ulubieńca, uda się on w las i zacznie poznawać interesujące otoczenie. **Trochę przypomina to popularne kiedyś Tamagochi, ale jest o wiele bardziej rozbudowane i to nie tylko pod względem graficznym. Do całej zabawki dołączony został bowiem specjalny system rozpoznawania głosu, słuchawka i mikrofon. Będziesz więc mógł pogawędzić ze swoim pupilem.** Szkoda tylko, że na pewno znacznie zwiększy to cenę całej gry... Dzięki mikrofonowi możesz wydawać Pokemonowi polecenia i wpływać na jego zachowanie. Jeżeli będziesz na niego pokrzykiwał, to przestraszony maluch schowa się w kącie pokoju. A jak zwrócisz się do niego miło, to zadowolony będzie się uśmiechał. Nad jego mordką pojawią się także „obłoczki", również przedstawiające jego samopoczucie. Taka zabawka jest bez wątpienia świetnym rozwiązaniem dla anglojęzycznych graczy. **Jakoś jednak trudno uwierzyć, że pojawi się polska wersja gry, która będzie rozpoznawała nasz język.**

A w Japonii gra ciągle sprzedaje się jak gorące bułeczki. Nic dziwnego, w końcu każdy chciałby mieć w domu własnego Pikachu. My też...



Taki jestem śliczny! Popatrz, macham łapką! Jak chcesz, to zrobię fikołek. Fajt!



Dzień Dobry Panie Diglett! Jak tam zdrówko? Jak się ma szacowna żona?

PC	PSX	N64	DC	A
Hey You, Pikachu!				
Pikachu Jak Żywy				
Premiera: 2001				
Nintendo / LucasToys			1 gracz	

Ta gra może przyprawić o zawrót głowy nawet najbardziej zagorzałego przeciwnika Pokemonów. Któż oprze się cudownemu i miękkiemu Pikachu?



Trochę nauki nie zaszkodzi. Teraz poznajesz motylki i inne... Ojej, ten motylek ma kolce



Iść, czy nie iść. Wspiąć się na górkę, czy się nie wspiąć? W życiu jest dużo dylematów

SZALEŃSTWO



POKEMON PUZZLE LEAGUE



Po lewej stronie jesteś ty, czyli dzielny Ash, a po lewej. Ups. Przegrałeś!



Teraz rzuca panna Erika z Celadon City i jej Pokemon Makaron

Jeżeli pamiętasz doskonałą grę logiczną TETRIS i byłeś od niej uzależniony tak, jak redakcja CLICKA!, to na pewno powinieneś już odkładać pieniędze na ten przebój z Pokemonami. **Możemy bowiem zaręczyć, że POKEMON PUZZLE LEAGUE na pewno spodoba się wielu graczom, nawet tym, którzy nie słyszeli o Pokemonach (a są tacy?).** Układanie na planszy klocków spadających z góry (ułożone w jednym rzędzie elementy tego samego koloru znikają), przedstawione w grafice dwu- i trójwymiarowej, może być bardzo wciągające. Rywalizować będziesz nie tylko z własnym intelektem, ale także z 15 trenerami ze świata Pokemonów. **Udostępniona zostanie również opcja gry dwuosobowej (trochę mało, zwłaszcza, że możliwości N64 pozwalają na zabawę w cztery osoby).**



No dobrze? A gdzie te Pokemony? Otóż w grze pojawią się takie postacie jak Ash (to ty!) i Gary, a w zmaganiach oczywiście wystąpią Pikachu (Pika, Pika!), Squirtle (Squirtle, Squirtle) i Bulbasaur (Bulba, Bulba). Niestety, wybór Pokemona nie będzie zbytnio wpływał na przebieg gry. Nie zapomniano jednak o przyjemnych filmikach ilustrujących zmagania. Pojawi się na nich oczywiście pupil wszystkich trenerów Pokemonów, Pikachu.

Chyba jednak nawet bez jego pomocy gra mogłaby odnieść zamierzony sukces. Nie ma bowiem jak stary, dobry pomysł w nowym, ładniejszym wykonaniu.



Gra wygląda na skomplikowaną, ale nie jest tak źle



Wyzywamy cię na pojedynek! My, Drużyna W(iking)!

PC	PSX	N64	DC	A
Pokemon Puzzle League Stworkowa Układanka				
Premiera: 2001				
Nintendo / LucasToys				1-2 graczy
Przeróbka TETRISA na Pokemona wygląda interesująco. Szkoda tylko, że jest tutaj tak mało sympatycznych stworków. Zabawa na pewno będzie świetna				

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy KOCH INTERNATIONAL POLAND możecie wygrać kasety wideo z serialu Pokemon! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: jakie kolory lubią twórcy Pokemonów?

POKEMON SREBRNY i ZŁOTY

Pokemon Czerwony, Niebieski i Żółty. Aż dziw, że zapomniano o takich ładnych kolorkach jak Złoty i Srebrny. W końcu bardzo dobrze kojarzą się one z medalami i zwycięstwami. Szkoda, że ktoś zabrał nasz genialny pomysł, a mogliśmy zostać miliarderami... Kiedy w Ameryce w końcu pojawiły się obie wersje, od razu znalazły się na najwyższym miejscu listy przebojów. W ciągu 7 dni sprzedało się 1.4 milionów kopii. Łup... Nieźle, co?

Po odzyskaniu przytomności możemy kontynuować nasze wywody.

Fabuła w grach nie jest zbyt oryginalna. Znowu zostaniesz trenerem Pokemonów, ale od wydarzeń w poprzednich częściach minęły 3 lata. Powstały nowe centra treningowe, dorośli nowi trenerzy, więc teraz będziesz mógł zasięgnąć rady u Profesora Elma. Zmierzysz się też z nowym rywalem, Ginem, jeszcze bardziej paskudnym od Garego.

Najważniejsze jest jednak to, że pojawi się 100 nowych Pokemonów i mimo tego, że nie są one już tak urocze jak poprzednie, to jednak dalej wyglądają ślicznie. Odkryjesz także dwa nowe typy Pokemonów: Mroczne i Stalowe. Oczywiście nowe milusie oznaczają milion kolejnych plakatów, naklejek, maskotek itp...

W grach nie zapomniano także o ciekawych udogodnieniach. **Pokemony mogą teraz nosić ze sobą przedmioty (i używać ich w czasie walki).** Czas w grze jest dostosowany do normalnego czasu oraz pory dnia i nocy (trzeba tylko dokładnie ustawić zegar w konsoli). Pojawiają się też takie przedmioty, jak radio czy telefon komórkowy (przez który można wzywać pomocy). Ważną zmianą w grze stało się także wystąpienie Pokemonów w dwóch odmianach płciowych (oprócz Mew i Mewtwo). Z tego oczywiście już prosta droga do potomstwa...

I jeszcze jedna oczywista sprawa. Na podstawie gry robią już POKEMON STADIUM 2 i kolejną wersję wisiorka Pikachu. Tak się właśnie zarabia pieniądze... dużo pieniędzy.



Hej, a kto jest twoim tatusiem albo mamusią?



Chyba mamy jakiś problem... Tylu tutaj doradców



Grafika ma prezentować się bardzo ładnie



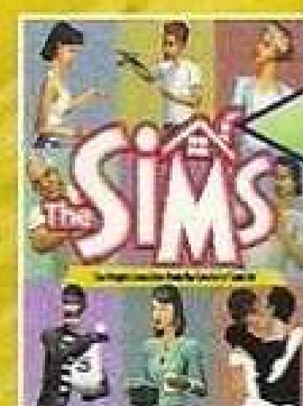
Miły uszatek z POKEMON STADIUM 2

PC	PSX	N64	GBC	A
Pokemon Srebrny/Złoty Pokemony Coraz Lepsze				
Premiera: wiosna 2001				
Nintendo / Lucas Toys				1-4 graczy
Złoto i srebro to medale dla najlepszych zawodników. Wszystko wskazuje na to, że nowe gry z Pokemonami pochodzą właśnie z najlepszej ligi				

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Ilustracje: ©2000 Nintendo

Wasze TOP





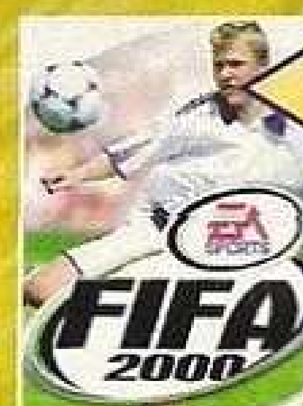
1 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
1 — Cóż za niesamowita kondycja! Od trzech notowań na pierwszej pozycji!

2 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
2 — I tym razem nie udało się złapać uciekającej rodzinki – może następnym razem



3 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
3 — Za kierownicą musi siedzieć doskonały kierowca – ciągle umyka pościgowi

4 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
8 — Niespodziewany atak spod ziemi dał robakom miejsce na podium



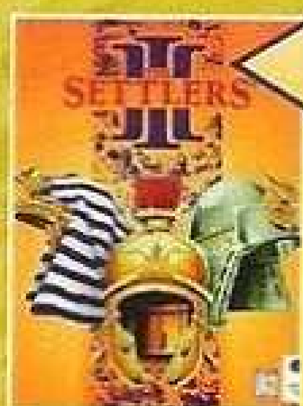
5 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
5 — Wygrany mecz z Islandią wzmocnił morale i pozwolił utrzymać miejsce, ale zima już blisko

6 Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX
4 — Czyżbyś musiał uciekać przed mafią? A może to tylko droga na skróty



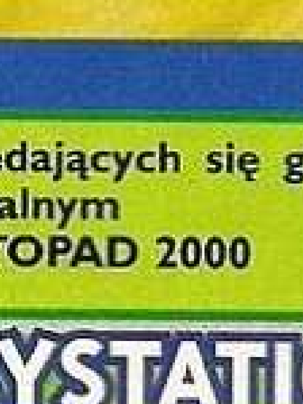
7 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
7 — Jak na razie topór okazał się całkiem dobrą bronią, ale czy na długo?

8 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
9 — Tym razem tylko jedno miejsce w górę, ale jednak w górę!



9 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
15 — Zbrojenia przed zbliżającą się wojną z Mrocznym Plemieniem? Tylko skąd o tym wiedzą?

10 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
10 — Lara zabłądziła na dobre. Już wkrótce okaże się, czy to pułapka, czy jedynie ślepy zaułek







TOP 5



Lista najlepiej sprzedających się gier w salonie multimedialnym EXTRAPOLE – LISTOPAD 2000

PC

1. The Sims – Światowe... — MAXIX / EA / IM GROUP — Symulacja
2. Messiah — INTERPLAY / CD PROJEKT — Akcja
3. Larry 7 PL — SIERRA / CD PROJEKT — Przygodówka
4. Knights and Merchants — TOPWARE — Strategia
5. Diablo 2 — BLIZZARD / CD PROJEKT — RPG / Akcja
6. Asterix i Obelix kontra Cezar — CRYO / CD PROJEKT — Zręcznościówka
7. The Sims — MAXIS / EA / IM GROUP — Symulacja
8. C&C Red Alert 2 — WESTWOOD / IM GROUP — Strategia
9. Icewind Dale — INTERPLAY / CD PROJEKT — RPG
10. Sydney 2000 — EIDOS / IM GROUP — Sportowa

PLAYSTATION

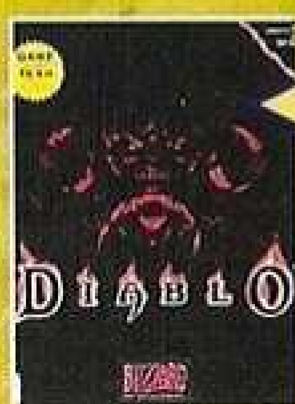
1. Jurassic Park – Lost Worlds — EA / IM GROUP — Akcja
2. Tomorrow Never Dies — EA / IM GROUP — Akcja
3. Syphon Filter 2 — 989 STUDIOS / SONY — Akcja
4. Medievil 2 — SONY — Zręcznościówka
5. Colin McRae Rally 2 — CODEMASTERS / IM GROUP — Wyścigi

Grupa pościgowa

21. Nox — WESTWOOD / IM GROUP – PC
22. Icewind Dale — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
23. Unreal Tournament — GT INTERACTIVE / LEM – PC
24. Sim City 3000 — MAXIS / IM GROUP – PC
25. Quake 2 — ID SOFTWARE / LEM – PC, N64

TOP 20

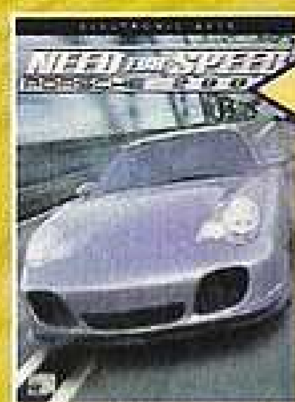
Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
11 — *Utrzymał miejsce zupełnie jak młodszy brat, ale to dopiero druga dziesiątka*



12 **Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
13 — *I tym razem przestępca wymknął się policji, ale ciągle nie może zupełnie ich zgubić*



13 **Need for Speed: Porsche**
EA / IM GROUP – PC, PSX
6 — *Ostatnie szarże nie były chyba do końca przemyślane – chyba zatarł się silnik*



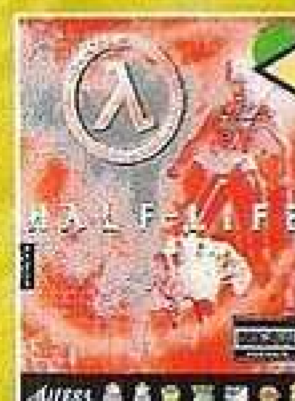
14 **Tekken 3**
NAMCO / SONY – PSX
17 — *Kilka kombosów i przeciwnicy od razu zaczynają słaniać się na nogach*



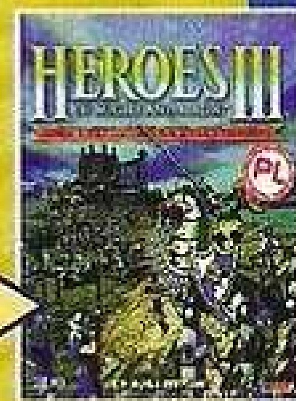
15 **UEFA Euro 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
18 — *Mimo że od mistrzostw minęło już sporo czasu, wspomnienia dalej są żywe*



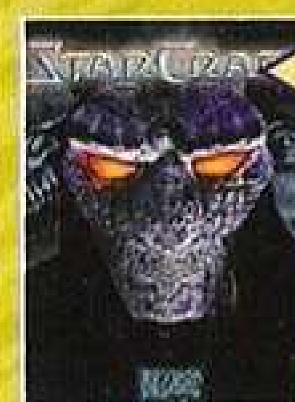
16 **Sydney 2000**
EIDOS / IM GROUP– PC, PSX
16 — *Utrzymuje swoje miejsce, ale na końcu stawki – chyba czas przyspieszyć*



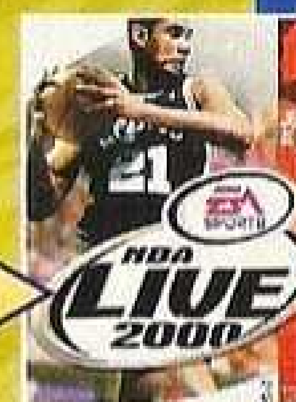
17 **Half Life**
SIERRA / PLAY IT – PC
P — *Gordon Freeman ponownie wymknął się Obcym i wrócił do czołówki*



18 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
14 — *Kilka błędnych decyzji, przegrana bitwa i od razu sytuacja źle wygląda*



19 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
19 — *Kosmiczne bitwy na razie nie przyniosły rozstrzygnięcia – ciągle każdy może wygrać*



20 **NBA Live**
EIDOS / IM GROUP– PC, PSX
P — *Czyżby powrót formy już na samym początku sezonu NBA?*

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów, zawierające mniej niż 20 gier, są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry, które pojawiają się w grupie pościgowej, nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.



CLICK! AKCJA!
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy trzy nagrody niespodzianki ufundowane przez salon multimedialny Extrapole.

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26** **Need for Speed IV** — EA / IM GROUP – PC, PSX
- **27** **Soldier Of Fortune** — ACTIVISION / LEM - PC, N64
- **28** **Wrota Baldura** — INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, PSX
- **29** **Planescape Torment** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **30** **Faraon** — SIERRA / PLAY IT – PC

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 **ZEUS Pan Olimpu**
SIERRA / PLAY IT – PC
Stworzyłeś już Cesarstwo Rzymskie, zbudowałeś egipskie piramidy, teraz nadszedł czas na starożytną Grecję. Twoje zadanie jest proste, musisz wznieść nową cywilizację...



2 **FIFA 2001**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
Kopanie piłki ma na całym świecie mnóstwo zwolenników. Tym razem fani footballu nie będą zawiedzeni



3 **NHL 2001**
EA SPORTS / IIM GROUP – PC
Idzie mróz, a wraz z nim wzrasta zainteresowanie sportami zimowymi. Tym razem czas na hokej na lodzie



4 **Kangurek Kao**
X-RAY / LEM – PC
Przygody sympatycznego kangurka, który został schwytany przez złego Łowcę i zmuszony do walki



5 **Zwariowane krajobrazy**
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC
Dodatek do wielkiego przeboju Roller Coaster zachwyci miłośników gry. Teraz masz jeszcze więcej możliwości



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę FIFA 2001! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa najdroższy piłkarz świata?


Po tym podaniu bramkarz na pewno poczuje się zagrożony. To się może skończyć gooolem!

Tradycji stało się zadość. Właśnie pojawiła się nowa wersja sztandarowego produktu EA Sports. Czy FIFA 2001 może zaskoczyć gracza czymś nowym, czy jest to tylko aktualizacja wersji poprzedniej?

EA SPORTS FIFA 2001

INFO


Tak wygląda walka o piłkę w FIFA 2001 na PC


A tak akcja podbramkowa prezentuje się na PSX2

Jeśli pamiętasz wspaniale zrealizowane intro z wcześniejszej wersji gry, tym razem możesz czuć się lekko zawiedziony. Patrząc na to, co przygotowali programiści z EA, można wysnuć wniosek, że bardzo im się spieszyło, aby zdążyć przed premierą. Gdyby nie muzyka autorstwa Mobiego (piosenka Bodyrock), nie byłoby czego wspominać. Ale na szczęście nie sama czołówka decyduje o jakości gry.

Tak więc, po tej krótkiej dawce wrażeń, głównie muzycznych, znajdziesz się w dobrze ci znanym menu. Tutaj masz pełen zestaw możliwości do wyboru. **Tylko od ciebie zależy, czy rozegrasz mecz towarzyski, pucharowy czy może weźmiesz udział w rozgrywkach ligowych. Możesz również stworzyć własny system rozgrywek,** który oparty jest na zasadach, jakie zdefiniujesz na początku. Jest to dobre rozwiązanie dla tych, którzy np. nie akceptują systemu pucharowego i woleliby rozgrywać po trzy mecze, każdy z każdym.

Zanim przystąpisz do rozgrywki, powinieneś skorzystać z opcji treningu. Co prawda FIFA 2001 nie została wzbogacona w szerszy repertuar różnego rodzaju podań czy zwodów, ale kiedy przećwiczysz „na sucho" różne zagrania, wówczas później sam będziesz zaskoczony rozmachem i polotem własnych akcji.

Gdy już przebrniesz przez wszystkie opcje techniczno-organizacyjne, pozostaje wybór drużyny dla siebie i dla przeciwnika. Tutaj, niestety, czeka cię kolejna przykra niespodzianka. Wbrew zapowiedziom, w grze nie pojawiła się żadna polska drużyna klubowa (miała być Polonia Warszawa). Na pocieszenie pozostaje fakt, że do wyboru dostępnych jest więcej drużyn narodowych oraz klubów z tych państw, które według producenta są atrakcyjniejsze od ligi polskiej. No cóż, jeśli nie Polonia Warszawa, to może... Real Madryt. Zagorzałym kibicom polskich klubów piłkarskich pozostaje czekać na pojawienie się łatek do gry.

Wszystkie narzekania kończą się jednak, kiedy twoja drużyna pojawi się na murawie stadionu. **Grafika w porównaniu z wcześniejszą wersją FIFY jest o niebo lepsza. Piłkarze nie poruszają się już jak kukiełki w teatrzyku dla lalek. Ich ruchy są o wiele bardziej płynne.** Nawet rysy twarzy zawodników nabrały ludzkiego charakteru. Dlatego np., kiedy Edgar Davids (Holender) zostaje ukarany żółtą kartką i ma o to pretensje do sędziego, przyjemnie jest popatrzeć na jego reakcje. Widać, że producenci gry zmierzają w kierunku jak najbardziej realnego odwzorowania piłkarskich zachowań zawodników. Należy trzymać więc kciuki, aby ta tendencja się utrzymała.

W FIFIE 2001 zmniejszono również liczbę stadionów, na których rozgrywane są mecze. Nie jest to jednak poważny zarzut, bo tym razem ilość zdecydowanie przerodziła się w jakość. Stadiony takie jak Nou Camp, Westfelen Stadion, San Siro czy Stade de France prezentują się naprawdę okazale. **Kolorytu dodają również chóralne śpiewy kibiców i ich reakcje podczas meczu.** Widać, że nie jest to już bezbarwna masa, która do tej pory stanowiła tylko tło dla wydarzeń na boisku.

Jednak i tu jest jeszcze sporo do poprawienia. Brakuje np. wystrzeliwania petard po zdobytej bramce, czyli tych wszystkich elementów, które towarzyszą prawdziwym meczom piłkarskim. No ale cóż, nie wszystko na raz.

Dopracowane zostało również to, co dzieje się przy linii bocznej boiska. Możesz dostrzec tam ławki rezerwowych drużyn, rozgrzewających się zawodników czy kamerzystów filmujących całe spotkanie. Elementy te na pewno dodały realności całej zabawie.

Zwiększone zostały również wymiary całego boiska, natomiast postacie zawodników uległy niewiel-



Daleki wykop spod bramki i piłka znów jest w grze. A trybuny szaleją!

Dobre dośrodkowanie, a po nim udane przejęcie piłki i atak na bramkę przeciwnika. Teraz masz więcej czasu, by precyzyjnie złożyć się do strzału



INFO

Biały Wieloryb i FIFA

Do tej pory w piłkarskich grach piosenki wykonywały największe gwiazdy, tj. Robbie Williams („It's Only Us" w FIFA 2000), Fatboy Slim („The Rockafeller Skank" w FIFA '99) i Chumbawamba („Tub Thumpin'" w World Cup '98). I tym razem poprzeczka została ustawiona bardzo wysoko. Tytułowy przebój w FIFA 2001 jest bowiem dziełem artysty o pseudonimie MOBY. Naprawdę nazywa się on Melville Hall i jest potomkiem autora sławnej powieści „Moby Dick" (stąd też pochodzi jego pseudonim). Jest on specjalistą od muzyki tanecznej, a jego album pt. „Play" przez bardzo długi czas utrzymywał się na najwyższych miejscach list przebojów. To właśnie z tej płyty pochodzi piosenka przewodnia FIFY 2001, „Bodyrock". Artysta specjalnie na tę okazję przygotował remix tego utworu. Jest to o tyle dziwne, że Moby, jako znany w branży specjalista od remixów, potrafił odmówić pomocy największym, np. Madonnie. Po prostu mówił, że nie ma czasu... Całe szczęście, że znalazł go dla FIFY!

kiemu zminiaturyzowaniu. Zabiegi te sprawiły, że rozgrywanie piłki jest w FIFIE 2001 dużo prostsze i przyjemniejsze. **Kiedy otrzymasz podanie, nie musisz już nerwowo wykopywać piłki byle gdzie. Masz bowiem trochę czasu, aby się rozejrzeć i dokładnie podać.** Dlatego lepiej najpierw rozejrzeć się dookoła i dopiero potem celnie dograć piłkę.

Kolejnym elementem, który wpływa na realizm, jest zachowanie się piłkarzy w trakcie samego meczu. Zdarzyć się może, że mocnym kopnięciem trafisz przeciwnika w twarz, powodując jego nokaut. Nie jest to faul, więc możesz przejąć piłkę i grać dalej. Realizmu nabrały również pojedynki główkowe. Widać w nich wyraźnie, kto odbija piłkę (w FIFIE 2000 była to kwestia sporna).

Nie wszystkie jednak elementy piłkarskiego rzemiosła zostały należycie dopracowane. Nie można, na przykład, oddać strzału lobem. Jest to możliwe jedynie poprzez naciśnięcie przycisku, który odpowiedzialny jest za podanie piłki górą – pod warunkiem, że obok nie stoi żaden zawodnik z twojej drużyny. Jest to poważne ograniczenie i dziwi fakt, że programiści z EA Sports jeszcze nie rozwiązali tego problemu. **Cieszy natomiast to, że pod piłkarzem, który aktualnie jest przy piłce, pojawia się wskaźnik zmęczenia.** Na bieżąco można kontrolować, ile ma jeszcze sił i w razie czego, kiedy stwierdzisz, że „słania" się już na murawie, możesz dokonać jego zmiany. Na ekranie widoczne są również nazwiska poszczególnych zawodników oraz ogólny plan gry (w prawym górnym rogu). Pozwala to na szybką identyfikację sytuacji, a przy tym nie przeszkadza w grze. Brawa za przejrzystość.

Dosyć dobrze odwzorowane zostały dźwięki, jakie można usłyszeć podczas meczu (kopnięcie piłki, faul, reakcja publiczności). Jeśli nie podoba ci się komentarz ze studia telewizyjnego, który tym dźwiękom towarzyszy, w każdej chwili możesz go wyłączyć. Od ciebie zależy również, jakie będzie natężenie i częstotliwość pojawiania się poszczególnych odgłosów. Odpowiednie ustawienie tego elementu wraz ze znakomitą grafiką powoduje, że możesz poczuć się, jak na prawdziwym meczu (do tego potrzeba jeszcze szczypty wyobraźni).

Warto też wiedzieć, że mecze można rozgrywać w Sieci lub przez Internet, ze znajomymi lub z zupełnie obcymi miłośnikami footballu.

Dobrym pomysłem jest możliwość modelowania wszystkich piłkarzy według własnego gustu. Jeżeli zauważysz, że np. Zinedin Zidane (ten prawdziwy) zapuścił wąsy i długą brodę, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby zupełnie tak samo wyglądał zawodnik w grze.

Po tych poprawkach czeka cię już tylko gwizdek sędziego, obranie odpowiedniej taktyki i szturm na bramkę przeciwnika. Życzymy mnóstwa goli!





FIFA 2001 oferuje wiele atrakcji. Wprawdzie tym razem zmniejszono ilość stadionów, ale za to powiększono wymiary boiska

Adres: www.worldofsoccer.ea.com

Strona producenta gry nie poraża zawartością. Jest tu trochę screenów i odwołania do poprzednich edycji gry

PC	PSX	N64	DC	A

FIFA 2001
Nowa Stara Piłka

139 zł	EA Sports /IMGroup	1-8 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III, 64 MB RAM, Akcel 3D

Grafika 6- | Dźwięk | Frajda 5

+ Znakomita grafika i realizm gry, możliwość dostosowania systemu rozgrywek
− Brak polskiej drużyny klubowej, brak zmiany ustawień klawiszy sterujących

Jeden z najlepszych w tej chwili symulatorów piłki nożnej, ale czy najlepszy z możliwych? Musisz się o tym przekonać sam

5

Tekst: Krzysztof „Kris" Bluj; Zdjęcie Free

Oto kolejna gra z serii starożytnych strategii budowy miast. Czy to źle? Chyba nie, bo i CEZAR, i FARAON, i KLEOPATRA były dobrymi produktami, zatem ZEUS też powinien zadowolić miłośników cyklu

PAN OLIMPU

ZEUS

WERSJA POLSKA

CLICK! AKCJA!

[illegible] konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT może-cie wygrać grę [illegible] Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 [illegible] adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pyta-nie: Kim była Atena i w jaki sposób się urodziła?

Każdy, kto grał choć w jedną z wyżej wymienionych strategii, odnajdzie w ZEUSIE coś bardzo znajomego. I nie ma w tym nic dziwnego, bo PAN OLIMPU to taki CEZAR czy FARAON, tyle że zamiast koloseów i piramid buduje się tu gimnazja, teatry, mównice oraz podia dla filozofów. **Poza odmienną architekturą i charakterystyką mieszkańców miasta wszystko jest bardzo znajome.** Zasady budowania metropolii, zarządzania i administracji, handlu, kultury i rozwoju są praktycznie takie same. Znaleźć jednak można pewną, dość znaczącą różnicę, która wyraźnie oddziela ZEUSA od jego poprzedników. Co to takiego? Wystarczy zauważyć, że nowa gra Sierry nie nazywa się po prostu Grecy, Polis czy Tyran. **A skoro w tytule umieszczono największego boga greckiego Panteonu, oznacza to, że nie masz tu do czynienia z grą czysto historyczną.** No i to jest właśnie ta różnica.



W ZEUSIE mityczne potwory spacerują sobie po lasach w biały dzień i atakują miasta ludzi. **Herosi są równie prawdziwi jak śmiertelnicy i bogowie, a ci ostatni często mieszają się w sprawy zwykłych mieszkańców Hellady.** W związku z tym poszczególne misje w ZEUSIE często polegają na tym, aby pokonać jakiegoś potwora, pozyskać herosa czy przebłagać gniewne bóstwo. Dzięki temu gra ma zupełnie nowy wymiar i... staje się jeszcze bardziej skomplikowana od starszych tytułów, jeśli to oczywiście możliwe.

Bez wątpienia ani CEZAR, ani FARAON do łatwych gier nie należały. Ale stąd też brała się satysfakcja u graczy, którzy, mimo licznych niepowodzeń, klęsk i wojen, jednak wychodzili na swoje. Podobnie jest u PANA OLIMPU. **Żeby ukończyć daną misję, trzeba osiągnąć jakiś, łatwiejszy lub trudniejszy, cel.** Na pozór zadania wydają się proste – twoje miasto musi mieć tylu, a tylu mieszkańców, w ciągu roku musisz wyprodukować tyle, a tyle marmuru. Ale jeśli przyjrzeć się temu dokładnie, okazuje się, że wypełnienie zadania często graniczy z cudem. Na przykład, jak zdobyć marmur? Jedyny pokład cennego kamienia jest przecież pilnowany przez Hydrę. By ją pokonać, trzeba ściągnąć na pomoc Herkulesa. Ten jednak wysoko się ceni i stawia warunki – **musisz zgromadzić spory zapas wina, postawić z dziesięć gimnazjów, wygrać choć jedne igrzyska i tak dalej.** Jakby człowiek miał mało problemów z pożarami, zarazami i sąsiadami, którzy tylko myślą, jak tu cię najechać, splądrować czy podbić.



Samo zarządzanie metropolią to już nie lada wyzwanie. **Mieszkańcom należy zapewnić wyżywienie i dostęp do wody.** Aby uniknąć pożarów czy innych katastrof, miasto musi być patrolowane przez straż obywatelską. Postawienie posterunków wojska ma zahamować wzrost przestępczości. Teraz ci wszyscy ludzie będą chcieli dostawać pieniądze za swoją pracę – należy zadbać o fundusze i zbierać podatki. Pieniędzy nigdy dość, musisz wiec czym prędzej zająć się eksportem tego, co aktualnie wytwarzasz. Przez ten czas rozwydrzeni ludzie zapragną jakichś rozrywek i kultury. **Nie ma rady – musisz im postawić gimnazja i teatry. Kiedy to zrobisz, zaczną domagać się lepszych towarów, których akurat nie masz, musisz je więc importować.** A tymczasem w mieście wybucha zaraza, trzeba więc posta-



Małe, spokojne miasteczko może stać się ośrodkiem buntu mieszkańców, gdy okaże się że lokalni artyści sromotnie przegrali w konkursie teatrzyków greckich



Świątynia Ateny, czy może boskiej bogini łowów Diany? Nieistotne...



A oto mapa twoich dokonań. Co by tu jeszcze podbić?

rać się o uzdrowicieli, aby temu zaradzili. Choroba przerzedziła mieszkańców, wskutek czego brakuje ludzi do pracy w polu. Panuje głód, któremu nie umiesz zaradzić – stajesz się więc coraz mniej popularny. Aby zakupić zboże, musisz zebrać pieniądze, podnosisz więc podatki. Ludzie oczywiście zaczynają cię nienawidzić, a tymczasem jakiś bardziej wojowniczy sąsiad przesyła ci wiadomość, że jesteś gburem i prostakiem, i musisz mu zapłacić daninę – inaczej puści twoje miasto z dymem.

No, to może najczarniejszy scenariusz z możliwych, ale, jak widać, w ZEUSIE nie jest łatwo. Stąd też i duża satysfakcja, gdy pomimo tych wszystkich niepowodzeń zdołasz jednak pokonać wrogów, wyjść z długów i ukończyć scenariusz. Dużo radości sprawia też obserwowanie miasta, patrzenie, jak żyje, rozwija się, jak ludzie zmieniają namioty z kozich skór na chatki, chaty na murowane domy, a domy na pałace.

To, co bez wątpienia jest w ZEUSIE urocze, to mityczno-grecki klimat. Zabudowa miasta o antycznym wyglądzie, filozofowie, teatr i falanga hoplitów. Niebagatelną rolę w zabawie odgrywają również Igrzyska. Są to w ZEUSIE pojedynki zarówno atletów, jak i aktorów czy myślicieli. Wygranie choć jednej takiej Olimpiady to wielki sukces i sposób na to, aby inne miasta lepiej cię postrzegały. W tym miejscu trzeba wspomnieć o kolejnym aspekcie gry. **Otóż nie zajmujesz się tu tylko własnymi czterema ścianami. Jeśli chcesz wygrać, musisz dbać o dobre stosunki z sąsiadami.** Rywali najlepiej przekupywać, dopóki nie zgromadzisz odpowiedniej armii, aby im się oprzeć. Sojusznikom odwdzięczaj się prezentami za prezenty i spełniaj wszystkie ich prośby, a i oni pomogą ci, gdy wpadniesz w tarapaty. Jeśli kogoś zjednasz, możesz liczyć na pomoc finansową czy nawet zbrojną, a czasem bez tego zwyczajnie nie dasz sobie rady.

ZEUS bez wątpienia może poszczycić się przyjemną grafiką. Jest w sumie prosta, kolorowa i należy do rodzaju tych uroczych. Krzątanina małych ludków, sprzedawców, żołnierzy i miniaturowych zwierzątek robi bardzo miłe wrażenie. Poprawia je jeszcze muzyka, piękna monumentalna, filmowa. **Jedyna rzecz, która nie jest w ZEUSIE najlepsza, do interfejs.** Otworzenie jakichś bardziej szczegółowych paneli może stanowić nie lada zagadkę. Kto by pomyślał, że okno, na którym przydzielasz ludzi do różnych obowiązków, nie znajduje się w zakładce „mieszkańcy" ani w „administracja" tylko „przemysł". A sposób zbierania i kontrolowania wojska to już szczytowe osiągnięcie w dziedzinie projektowania nieprzyjaznego dla użytkownika menu. Ale mimo tych utrudnień ZEUS należy do gier, które uzależniają tak bardzo, że gracz spędza przy komputerze kilka godzin dziennie. Tak więc czuj się ostrzeżony – ZEUS to połykacz czasu!

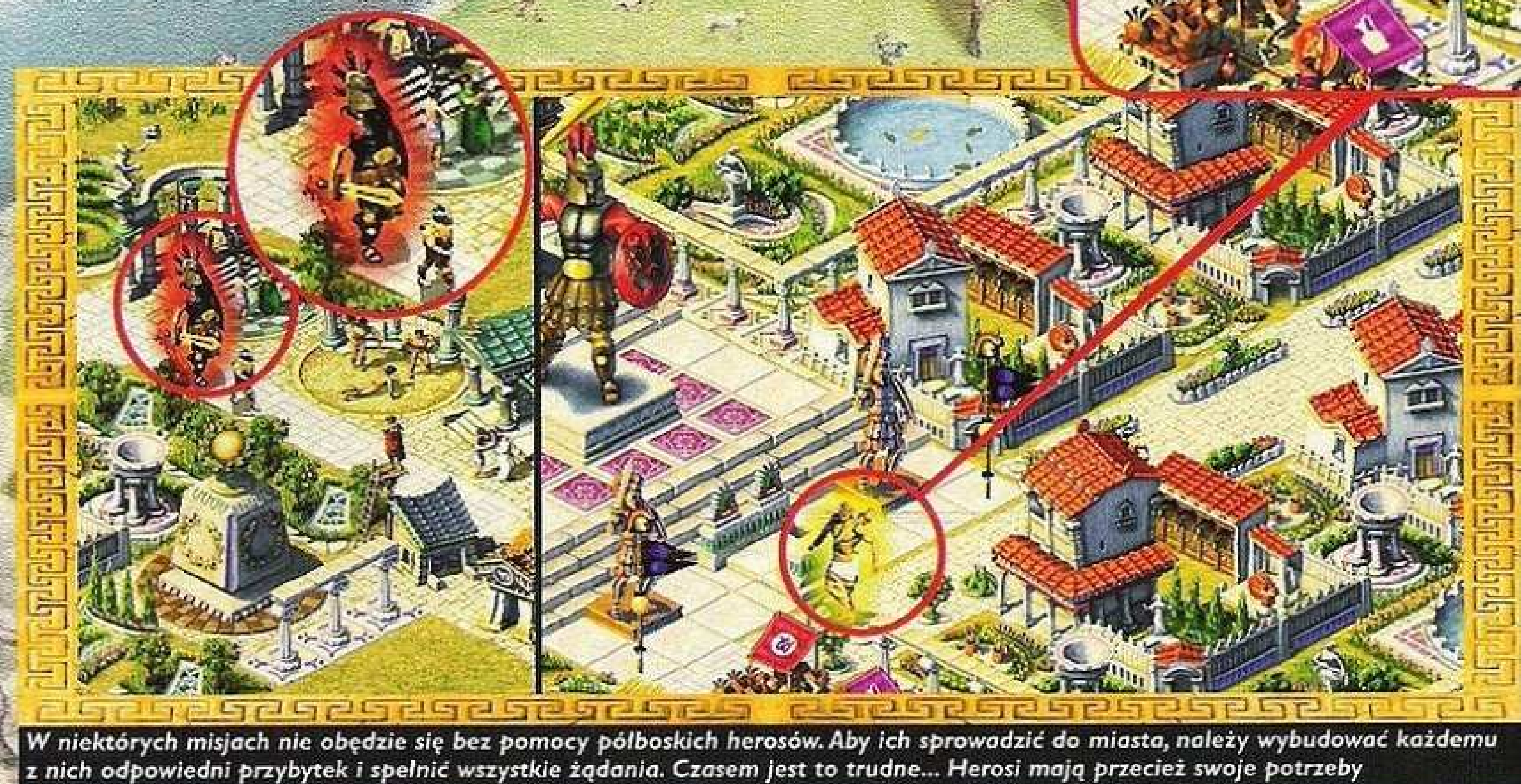


Każdy chciałby mieć ładny domek. Tak na przykład może wyglądać siedziba Perseusza, bardzo zasłużonego dla starożytnej Grecji bohatera





Bardzo ciekawa strona. I do tego bardzo kolorowa. Jest tu wybór screenów, postaci bogów, antyczne budowle i inne ciekawostki



W niektórych misjach nie obędzie się bez pomocy półboskich herosów. Aby ich sprowadzić do miasta, należy wybudować każdemu z nich odpowiedni przybytek i spełnić wszystkie żądania. Czasem jest to trudne... Herosi mają przecież swoje potrzeby

PC | PSX | N64 | DC | PL

Zeus: Pan Olimpu

Jak Powstawała Grecja

129 zł	Sierra / Play It	1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Ładna grafika, ciekawe przeróbki mitów greckich na misje, antyczny klimat

– Wysoki poziom trudności, utrudniający życie interfejs

Jest to gra, w której musisz wykazać się nie lada myśleniem, aby rozwinąć swoją metropolię, nie wpaść w długi i nie dać się pokonać sąsiadom

5

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

DEEP FIGHTER

Jeszcze jedna gra, której twórcy bez wątpienia byli zafascynowani filmem „Głębia". Tym razem nie dowodzisz armią, ale wcielasz się w pilota małej łodzi podwodnej

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę DEEP FIGHTER! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaki gaz znajduje się w butlach płetwonurka?

DREAMCAST

Premiera gry DEEP FIGHTER na Dreamcasta miała miejsce 18 września, a więc na dwa tygodnie przed premierą pecetową. Wyróżnia się wspaniałą grafiką i kolorystyką, dzięki którym podoceaniczne głębiny robią naprawdę wielkie wrażenie. Wszystko wygląda jak prawdziwe. A do tego zabawie towarzyszą bardzo fajne efekty muzyczne. Wystrzały czy starcia, nagrano w taki sposób, że dźwięki tłumi otaczająca wszystko woda. Dzięki temu powstała jedna z najciekawszych gier sezonu na tę platformę.







Czasami w głębinach oceanu, który penetrujesz, jest tak ciemno, pusto i cicho, że otuchy dodaje ci tylko własny reflektor

Światła reflektorów z trudem przebijają się przez atramentowy mrok głębin. **Jest cicho, słychać tylko lekkie mruczenie silników napędzających śruby. Coś czai się na morskim dnie...**

Lubisz taki klimat? Jeśli tak, to DEEP FIGHTER powinien cię zadowolić. Ta gra to, ni mniej, ni więcej, tylko odpowiednik symulatorów powietrznych i kosmicznych, tyle że tym razem akcja dzieje się pod wodą. I to podstawowa różnica między DEEP FIGHTEREM a grami samolotowymi. **Klimat to jeden z jego największych plusów.** Kiepska widoczność. Skały, podwodne wulkany, ławice ryb, kraby, rekiny, ciśnienie, które w głębinach może zmiażdżyć wojskową łódź jak zabawkę.

Fabuła jest tu zdecydowanie prosta – jesteś żołnierzem walczącym o bezpieczeństwo podwodnego miasta. Musisz osłaniać jego struktury przed atakami Shadowkinów, prowadzić patrole, eskortować inne łodzie, a nawet dbać o wodne farmy ryb! **Zaczynasz jako kadet** i pływasz dość lichym **„stateczkiem".** Jednak z czasem, gdy wykażesz się w szeregu trudnych misji, awansujesz, dostajesz medale oraz odznaczenia i przysługuje ci lepszy sprzęt. O ile scenariusz DEEP FIGHTERA jest prosty i liniowy (nie masz wpływu na ostateczny rozwój wypadków ani żadnej decyzyjności), to poszczególne misje okazują się wielce oryginalne i pomysłowe. Ot, na początku gry musisz zabezpieczyć teren otaczający podwodny wulkan i zbierać radioaktywną substancję ze skał. Później należy zadbać o hodowlane ryby, które w wyniku skażenia zaczęły pływać do góry brzuchami. Kiedy przebrniesz przez to wszystko (a są to epizody dość męczące), zaczyna się prawdziwa akcja. **Atak wrogich łodzi, konwojowanie transportowca głębinowego – to tylko początek.** Następnie dochodzi do kolejnej podwodnej erupcji i musisz sprawdzić, czy personelowi stacji sejsmicznej nic się nie stało. Głazy wyrzucone z wulkanu zablokowały kilka cywilnych łodzi. Zamkniętym ludziom zaczyna brakować tlenu i musisz ich szybko ewakuować. Oj, dzieje się!

Oprócz tego jest w DEEP FIGHTERZE sporo klasycznych misji wojennych obfitujących w sceny pościgów, dramatycznych ucieczek, szaleńczych pojedynków na torpedy, walk z gigantycznymi piraniami, automatycznymi działkami, które bronią bazy przeciwnika i wiele, wiele innych. Sprzęt, którym pływasz, powinien zadowolić wymagających pilotów-marynarzy. Łodzie różnią się prędkością, manewrowością i wytrzymałością. Niebagatelną sprawą okazuje się także maksymalny zasięg zanurzenia. W słabszych konstrukcjach już na głębokości 250 metrów zaczyna-



A oto jeden z modeli pojazdów, którymi będziesz się poruszał w podmorskich głębinach



Twórcy DEEP FIGHTERA bardzo gruntownie przygotowali się do projektowania gry. Najpierw powstały szkice i rysunki poszczególnych pojazdów, które dzięki swoim kształtom i zastosowanym rozwiązaniom technicznym mogłyby sprawnie poruszać się



Podwodne pościgi i strzelanina wyglądają naprawdę uroczo na tle błękitnej wody i wodnych krajobrazów

ją pękać iluminatory i kadłub. Oprócz tego każdy pojazd wyposażony jest w inny sprzęt i broń – są torpedy, działka, miny i ładunki wybuchowe. Poszczególne rodzaje broni działają różnie i mają inne zastosowanie. **Ciekawą rzeczą jest specjalne wyposażenie łodzi. Otóż DEEP FIGHTER to nie tylko symulator bojowy łodzi podwodnych i batyskafów. To poniekąd gra na kombinowanie.** Pojazdy mogą mieć takie urządzenia jak elektromagnesy z linkami holowniczymi, wyrzutniki flar, emitery sygnałów wabiących określony rodzaj ryb, wyrzutniki strzałek ze środkiem usypiającym podmorskie stworzenia i wiele innych. Tych gadżetów nie dodano ot tak sobie. Są przydane, a czasem konieczne przy poszczególnych zadaniach – dzięki takiemu zaczepowi można podnosić z morskiego dna różne obiekty: skały, wraki czy urządzenia. Każdy przyrząd ma jakieś ciekawe zastosowanie, a poza tym można go używać zupełnie niestandardowo.

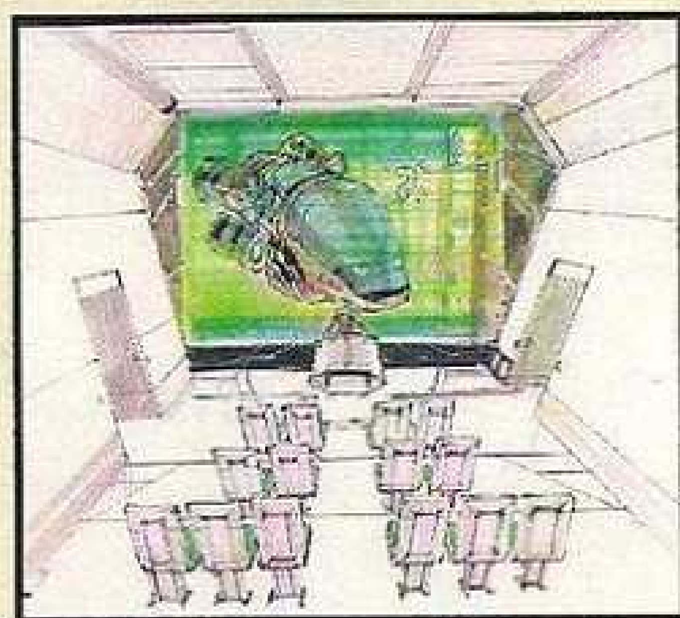
DEEP FIGHTER ma jednak także słabe strony. Wstawki filmowe nie robią wrażenia, aktorzy – równie kiepscy, dialogi – nienaturalne, sytuacje – sztuczne, a kostiumy – tandetne. Całość przypomina zły serial SF z lat 60. Co gorsze, samej grze brakuje różnorodności opcji. Każdy, kto grał w symulatory lotu, jest już odrobinę rozbestwiony i chciałby wpływać na przedstawione wydarzenia. Modyfikować własny pojazd, zyskać skrzydłowych, którym można wydawać polecenia. Dzięki różnym rodzajom ujęć kamery i radaru opracować własną taktykę oraz manewry. Tutaj, niestety, nie ma do tego narzędzi. Ujęcie kamery jest jedno (tylko jeśli coś holujesz, automatycznie przeskakuje na tryb zewnętrznego obiektywu). **Do nawigacji służy tylko radar i mapa. Nie można namierzać jednostek przeciwników tak, aby je śledzić, nie ma też żadnej opcji wyboru.** Pozostaje tylko słuchać rozkazów. Brak tych wszystkich narzędzi, które wymyślono już u zarania dziejów symulatorów, powoduje, że i walki z czasem stają się męczące i monotonne. Oczywiście, prostota opcji może być zaletą – gracze, którzy pierwszy raz siadają za sterami jakiegoś pojazdu, nie będą mieli żadnych problemów z jego prowadzeniem. Ale miłośnicy gatunku z pewnością poczują się srogo zawiedzeni.

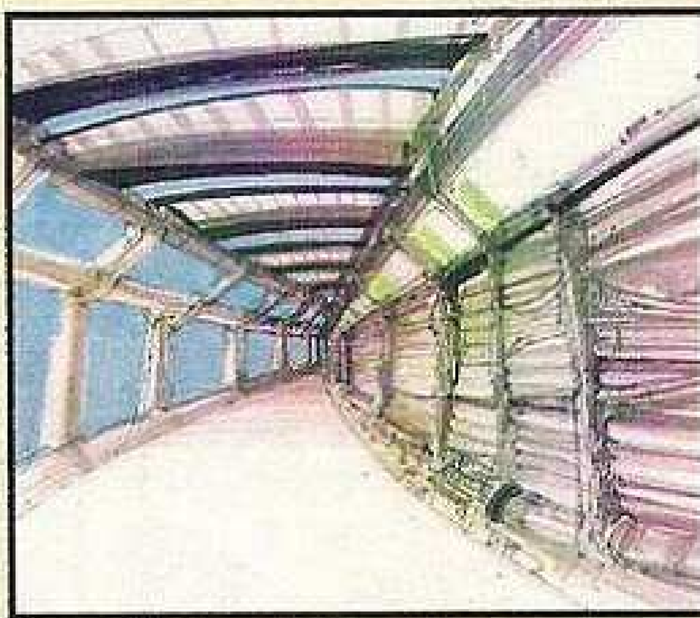
Graficznie DEEP FIGHTER raczej się broni. **Kolorowe morskie życie, refleksy światła na falach i ukośne promienie słońca przebijające się przez głębiny robią wrażenie.** Zdarzają się i błędy, np. morze jest zbyt przezroczyste. Dopiero w nocy ocean wygląda faktycznie jak mroczne i nieprzyjazne człowiekowi środowisko. Poza tym, niektóre struktury, ryby czy formacje skalne są zbyt toporne. Na szczęście takich niedopracowanych elementów nie znajdziesz tu zbyt dużo i ogólne wrażenie pozostaje raczej pozytywne.

Jeśli ciągnie cię do morza i marzysz o przygodach w oceanicznych głębinach, to gra DEEP FIGHTER powinna zaspokoić twój głód wrażeń.



Ten sympatycznie wyglądający obiekt pływający to nie egzotyczne zwierzątko, tylko jeden z pojazdów dostępnych w grze





pod wodą. Następnie stworzono całościowy projekt graficzny, w którym uwzględniono kolorystykę wnętrz i ich wyposażenie. Trzeba przyznać, że nie zapomniano o żadnym szczególe. W ten sposób otrzymano bardzo wiarygodne projekty przestrzeni, po których poruszają się postacie z zabawy. Na końcu zestawiono wszystkie rysunki i dopiero na tej podstawie rozpoczęto tworzenie poszczególnych sekwencji DEEP FIGHTERA, które teraz możesz oglądać w grze. Ciekawe, czy gracze docenią cały ten wysiłek?



Oprócz informacji o grze na PC i Dreamcast znajdziesz tu wybór screenów, sylwetki bohaterów i modele pojazdów

PC	PSX	N64	DC	A

Deep Fighter
Symulator w Głębinach Oceanicznych

99 zł	Ubi Soft / LEM	1-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 3D akcelerator
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 3D akcelerator

Grafika 5- Dźwięk 5- Frajda 5

\+ Atmosfera głębin, ciekawe i zróżnicowane misje, niezła grafika

– Brak zaawansowanych opcji dla bardziej wprawnych graczy

Gra to połączenie symulatora podwodnych walk z zadaniami zręcznościowymi i przygodowymi. Ciekawa mieszanka **5-**

INFO

DEEP FIGHTER w kadrze

Pomiędzy poszczególnymi misjami w grze możesz obejrzeć krótkie minifilmiki.



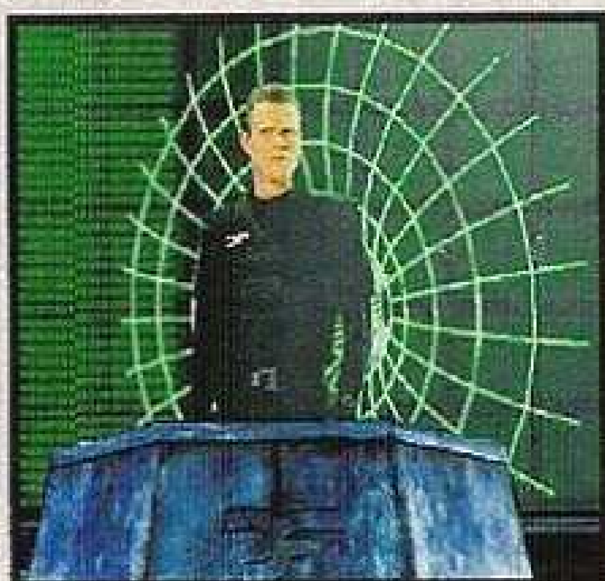
Jedną z czołowych postaci jest tam Admirał, który czuwa nad bezpieczeństwem całego podwodnego przedsięwzięcia.



Twoim zadaniem jest chronić budowaną w pocie i znoju podwodną kolonię przed wciąż nieujarzmionymi siłami natury...



... a także tajemniczymi wrogami, którzy zamieszkują ten piękny, ale i niebezpieczny świat. Pojawią się też szaleni naukowcy, którzy nie panują nad wynikami własnych eksperymentów.



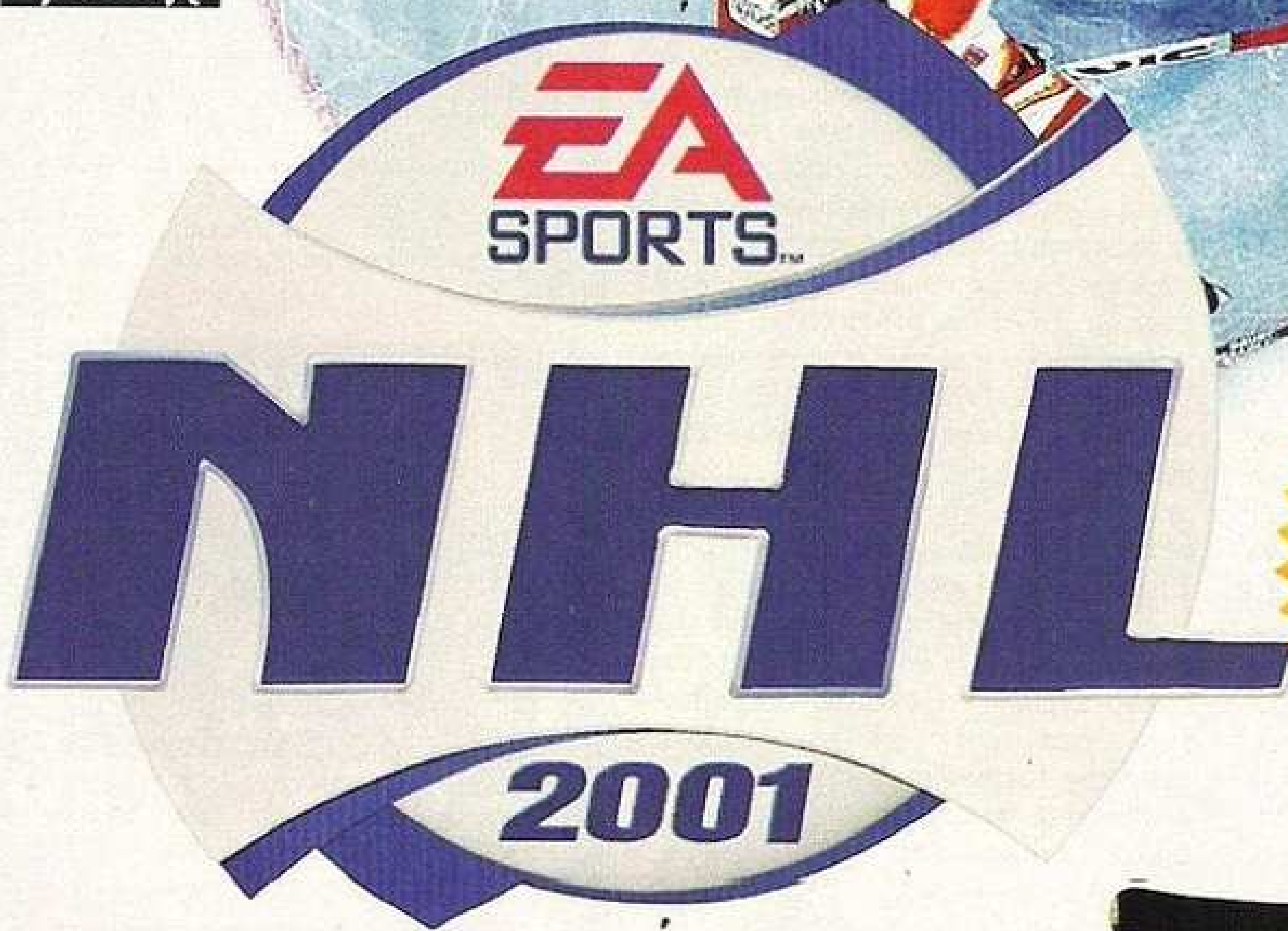
Dlatego też obok starć z przeciwnikami, czeka cię ciężka praca, podczas której planujesz kolejne posunięcia taktyczne



Również naukowcy i ich praca będą mieli ogromny wpływ na twoje powodzenie (ewentualnie porażkę...)

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Hokej w Polsce jest wciąż mało popularną dyscypliną sportu. Nowy produkt EA Sports może zmienić tę sytuację



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę NHL 2001! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Z ilu osób składa się drużyna hokejowa?

Hokej na lodzie ma coraz więcej zwolenników. Jest szansa, że popularność zyskają także gry komputerowe na ten temat



Przejęcie krążka to dopiero połowa sukcesu. Teraz pędem do bramki!



Przyłożenie kija do krążka, zamach i strzał. Jakie to proste...



... sam na sam z bramkarzem to idealna sytuacja. Aż wstyd spudłować!

Jeżeli kiedykolwiek byłeś na meczu hokejowym, wiesz, jaka to świetna zabawa. Gdybyś mógł jeszcze tylko wjechać na lód jako zawodnik... Hmmm, można tylko pomarzyć. Twoje oczekiwania mogą stać się o wiele realniejsze, jeżeli zagrasz w NHL 2001. Jest to bowiem w tej chwili najlepszy dostępny na rynku symulator gry w hokeja.

Od czasu poprzedniej wersji znacznej poprawie uległa grafika gry. **Szczególnie efektownie prezentują się zbliżenia kamery na zawodnika, na przykład tuż po zdobyciu przez niego gola.** Jazda na lodowisku przypomina w końcu... jazdę na lodowisku, a nie jazdę na wrotkach. Dlatego przy gwałtownych zwrotach czy piruetach pojawiają się odpryski lodu (a nie kurzu). Do tego dochodzi jeszcze odpowiedni akompaniament muzyczny.

Do wyboru masz całą masę zespołów: zarówno z ligi NHL, jak i zespołów narodowych. Możesz stworzyć również swój własny team, określić parametry poszczególnych zawodników, wybrać im stroje czy logo drużyny. Co więcej, również i ty możesz znaleźć się pośród sław NHL. Wystarczy, że przed uruchomieniem gry skopiujesz plik graficzny przedstawiający twoją twarz (w formacie JPEG, BMP, PNG lub FSH) do podkatalogu \USER\FACES w katalogu NHL_2001 i sprawa gotowa.

NHL 2001 daje też możliwość ręcznego konfigurowania opcji. Kiedy już wybierzesz odpowiednią dla siebie drużynę, pozostaje jeszcze ustawienie taktyki. Do wyboru masz następujące strategie: OFFENSIVE PRESSURE – określa agresywność gry zespołu w strefie ofensywnej i OFFENSIVE ZONE – można tutaj wybrać tak popularne formacje jak „trójkąt", „gra pozycyjna", „lejek" czy „za siatką". Możesz również uaktywnić opcję auto. POWER PLAY to strategia stosowana przy grze w przewadze, a DEFENSIVE PRESSURE to nacisk defensywny np. „pułapka". DEFENSIVE ZONE stosuje się przy obronie wyniku, a PENALTY KILL może być stosowana, gdy druga drużyna gra w przewadze.

Kiedy już poznasz, na jakich zasadach trenerzy ustalają taktykę, czas wyjechać na lodowisko. Rzut krążka przez sędziego, krótka walka kijami i przejmujesz krążek. Podanie do zawodnika znajdującego się za bramką rywali. Objazd pola bramkowego, złożenie się do strzału i gooool! Kiedy już opadną emocje, możesz obejrzeć powtórkę twojej koronkowej akcji. Jeżeli uznasz, że czas podbić świat, a masz przy tym połączenie z Internetem, możesz wówczas zaprezentować utworzoną przez siebie drużynę miłośnikom hokeja na całym świecie. Wcześniej jednak lepiej opanować wszystkie tzw. Mo-Cap, czyli wejścia ciałem, strzały, łyżwy itp. **Na koniec warto wspomnieć o ciekawej funkcji, jaką jest miernik impetu (Momentum Meter).** Polega on ta tym, że każde twoje zagranie ma wpływ na morale całej drużyny.

Gra została dopracowana w każdym calu. Jeżeli postęp w opracowywaniu nowych edycji gry będzie rósł w takim tempie, jak do tej pory, to z pewnością już niedługo w naszym kraju przybędzie spora grupa miłośników hokeja na lodzie.



Najważniejszy jest refleks. Obowiązuje zasada: kto pierwszy ten lepszy



Udana akcja i możesz obserwować rozpacz bramkarza przeciwnika



Na oficjalnej stronie znajdziesz sporo informacji o opisywanej grze oraz screeny i odnośniki do poprzedniej wersji

PC	PSX	N64	DC	A

NHL 2001
Walka Na Lodzie

119 zł	EA Sports / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 6- | Dźwięk 5 | Frajda 6-

+ Świetna grafika, dużo liczba opcji do wyboru, dobra muzyka w tle

– Brak możliwości zmiany klawiszy sterujących, gra przede wszystkim dla amatorów hokeja

Już teraz wiadomo, dlaczego Ameryka tak kocha grę w hokeja. Wspaniała zabawa nawet dla tych, którzy nie znają jej przepisów **6-**



F1 Racing Championship

Wyścigi Formuły 1 cieszą się niesłabnącą popularnością wśród twórców i graczy. Ale tym razem nie jest to mistrz kierownicy



Różni zawodnicy, w tym najsławniejsze nazwiska z torów, to atrakcje Formuły 1. Ciekawe, czy poznasz tego pana w czerwonym kubraczku?



Czasami trzeba się pogodzić z tym, że nie można zawsze wygrywać...



Krótka rozgrzewka i gaz do dechy. Tak zaczyna się każdy wyścig

F1 RACING CHAMPIONSHIP to gra, która doskonale pasuje do określenia „PRZECIĘTNA AŻ DO BÓLU". Ma niezłą grafikę i przyzwoitą muzykę, ale jeśli chciałoby się polecić ją znajomemu, to trudno byłoby określić, czym zachęcić go do zabawy. **Wszystko bowiem, co może zaoferować F1 RACING CHAMPIONSHIP, widziałeś już w innych grach, których tematyką były wyścigi Formuły 1.**

Podobnie jak w innych produktach tego typu, gracz ma dwie możliwości rozgrywki – zręcznościową i realistyczną. W tym ostatnim trybie możesz zmieniać parametry samochodu tak, aby najlepiej dostosować go do swoich przyzwyczajeń lub do warunków na trasie. Dodatkowo, w trybie realistycznym otrzymujesz dwie opcje rozegrania wyścigu – mistrzostwa i jazdę na czas. Dwie pierwsze, podobne dla obu wariantów rozgrywki, to pojedynek (czyli tryb dla dwóch graczy) oraz pojedynczy wyścig dla jednej osoby.

Kiedy już zdecydujesz, w jakim trybie chcesz rozpocząć zabawę, czas na wybór wozu. Do dyspozycji masz wszystkie najbardziej liczące się w lidze stajnie, w tym takie sławy jak McLaren Mercedes, Ferrari, Prost Peugeot czy Minardi Ford. W zależności od dokonanego wyboru, możesz wcielić się w Mika Hakkinena, Michaela Schumachera czy jego brata Ralfa. **Również dostępne tory, których początkowo jest 16, mają swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości.** Przyjdzie ci się zatem ścigać w Brazylii, Niemczech, Wielkiej Brytanii, a nawet w Malezji.



Nawet najlepszym kierowcom zdarza się wykonywać dziwne figury akrobatyczne

Po dokonaniu wszelkich niezbędnych wyborów czas na samą jazdę. Tu również F1 RACING CHAMPIONSHIP nie ma nic nowego do zaoferowania. **Grafika, mimo iż pozbawiona wielu szczegółów, stoi na dobrym poziomie, a gra chodzi płynnie i bez zgrzytów, ale o żadnych zachwytach mowy być nie może.** Sylwetki wozów są jeszcze wykonane całkiem przyzwoicie, ale już projekty tras różnią się między sobą jedynie kształtem toru, a otaczająca drogę roślinność czy trybuny wszędzie wyglądają jednakowo, czy to w Anglii, czy w Brazylii. **Znacznie lepiej prezentuje się strona dźwiękowa gry.** Odgłosy silników rozpędzonych bolidów są bardzo naturalne, a warto też wspomnieć, że utwór rozpoczynający grę to kompozycja zespołu Garbage pt. „Girl Don't Come".

Nad F1 RACING CHAMPIONSHIP można spędzić kilka wieczorów, ale po pewnym czasie zacznie z pewnością nużyć. Mimo wprowadzenia do rozgrywki autentycznych drużyn i kierowców pozostała jedną z wielu „ścigałek" i na dłużej przyciągnie przed ekran telewizora jedynie zatwardziałych wielbicieli wyścigów Formuły 1.



Na stronie producenta można obejrzeć filmik z gry i wybór screenów na wszystkie dostępne konsole

PC | PSX | N64 | DC | A

F1 Racing Championship
Średnie Wyścigi

179 zł	Ubi Soft / Lem	1- 2 graczy

● Wykorzystuje: Memory card

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 3+

+ Emocje Formuły 1, dobra muzyka, która przewija się w tle
– Szkoda że nie wykorzystano okazji, jaką dają różnorodne tory

Gra przede wszystkim dla zagorzałych miłośników wyścigów Formuły 1. Tym razem produkt nie najwyższych lotów 3+

Tekst: Rafał Olbromski

Heroes of Might & Magic 3
Armageddon's Blade

WERSJA POLSKA

„Herosi" cieszą się niesłabnącą popularnością, również dzięki nowym dodatkom. Tym razem jest to ARMAGEDDON'S BLADE PL



Nowi bohaterowie, nowe potworki, nowe miasto – ech, jak niewiele do szczęścia potrzeba...

Co dodaje ARMAGEDDON'S do starych, dobrych HEROES? **Nie jest tego mało – sześć nowych kampanii – Ostrze Armageddonu, Krew smoka, Pogromca smoków, Festiwal życia, Nieroztropny kaprys i Igranie z ogniem,** wszystkie na wyższym poziomie trudności (nikt nie powinien narzekać, że są za łatwe). Do tego doliczyć należy jakieś 30 nowych scenariuszy oraz losowy generator map do edytora misji. Po prostu rewelacja! Jakby tego było mało, teraz można projektować własne kampanie, z uwzględnieniem map do scenariuszy, bohaterów i ich doświadczenia, animacji między poszczególnymi misjami i z informacjami, jakie powinny pojawiać się przed i po scenariuszach. Innymi słowy: teraz możesz stworzyć kampanię dokładnie w takim stylu, w jakim są utrzymane te z oryginalnej gry.

Ta pani wygląda znajomo. Okazuje się, że to nie Duszek tylko Driada

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to też dodano parę nowych elementów i przywrócono kilka starych. Powróciły Duszki (Driady?) i Ogniste Feniksy. Dodano nowe miasto – siedzibę Elementalisty, zwaną tu Wrotami żywiołów. Mieszkają w nim oczywiście żywiołaki – oprócz klasycznych: Ziemi, Wody, Powietrza – są także istoty Magii czy Umysłu, żeby wymienić choć kilka. Pojawią się także nowe profesje: Elementalista (Władca Żywiołów) i Wędrowiec Między Wymiarami.

Oprócz tego w programie znalazło się kilka usprawnień. Dla przykładu, jeśli teraz ulepszysz jakiś budynek, to możesz w nim werbować zarówno jednostki zmodyfikowane, jak i podstawowe. Budowle na mapie głównej, np. wiatraczek, w którym znajduje się bohater, można odwiedzać w dowolnym momencie – naciskając spację, nie trzeba już wychodzić z niego i ponownie wracać. **Nie musisz też martwić się o stan zasobów – w kopalniach można zostawić garnizon, który pilnuje urobku przed najazdem sąsiadów.**

Wszystko wygląda pięknie, pozostaje tylko pytanie, jak to spolszczono. Wielu graczy ma jeszcze przed oczami stare tłumaczenia HEROES, które wołały o pomstę do nieba! Nie należy jednak wpadać w panikę. ARMAGGEDON'S BLADE został przetłumaczony w miarę **dobrze, chociaż i tu znaleźć można liczne wpadki.** To, że program nie stosuje odmiany wyrazów, to jeszcze mały problem. To, że we wstępnych opisach misji i listach zdarzają się powtórzenia i inne nieporadne sformułowania, to także nic takiego. Gorzej, gdy na ekranie pojawia się komunikat: „Horda przeciwnik stworzeń – Magogi"... Trafiają się też rozkoszne tłumaczenia jednostek, niech za przykład posłużą „halabardzierzy". Chodzi tu oczywiście o halabardników, a nie jakiś egzotyczny odłam grenadierów. Na szczęście takie kwiatki pojawiają się sporadycznie. Poza tym, w grze wszystko jest jasne, tak że zarówno stary wyjadacz, jak i nowicjusz da sobie radę. Jedyne, czego nie tłumaczono (oj, chyba z lenistwa), to określenia w menu – zostało więc LOAD, BEGIN i tak dalej.

Bez względu na wszystko, HEROES OF MIGHT & MAGIC to świetna gra, a ARMAGEDDON'S BLADE to świetny dodatek do niej.



Heroes of Might & Magic to jak zawsze prześliczna, bajkowa grafika i dużo pastelowych kolorów



Jak widać, nienawiść między Orkami i Elfami jest odwieczna...



Jednak ci ostatni mogą liczyć na pomoc potężnych Minotaurów



Ale i Elfy mają sojuszników! Niestety, tym razem Orkowie są górą...



A całe to zamieszanie o Magiczny Miecz ukryty gdzieś w jaskini



Ciekawa i ładna graficznie strona. Wszyscy miłośnicy HOMM 3 znajdą tu screeny i informacje o tej serii

PC	PSX	N64	DC	PL

HOMM 3: Armageddon's Blade
Heroiczna Strategia

79 zł	3DO / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Teksty PL	Dźwięk	Frajda
4	4	5-

\+ Nowe jednostki, miasto oraz losowy generator map i edytor kampanii

– Losowo tworzone mapy są czasami niegrywalne, wpadki w polskim tłumaczeniu

Jeśli lubisz HEROES 3, to zaraz polubisz je jeszcze bardziej. Wprawdzie polska wersja ma swoje usterki, ale nie wpływa to na frajdę

5-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



















**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**



**Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

© WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE SEGA ENTERPRISE Ltd.

Mr. DRILLER

Pan Wiertacz? Pan Wiertara? Nieważne! Ważne, że znów będziemy borować!



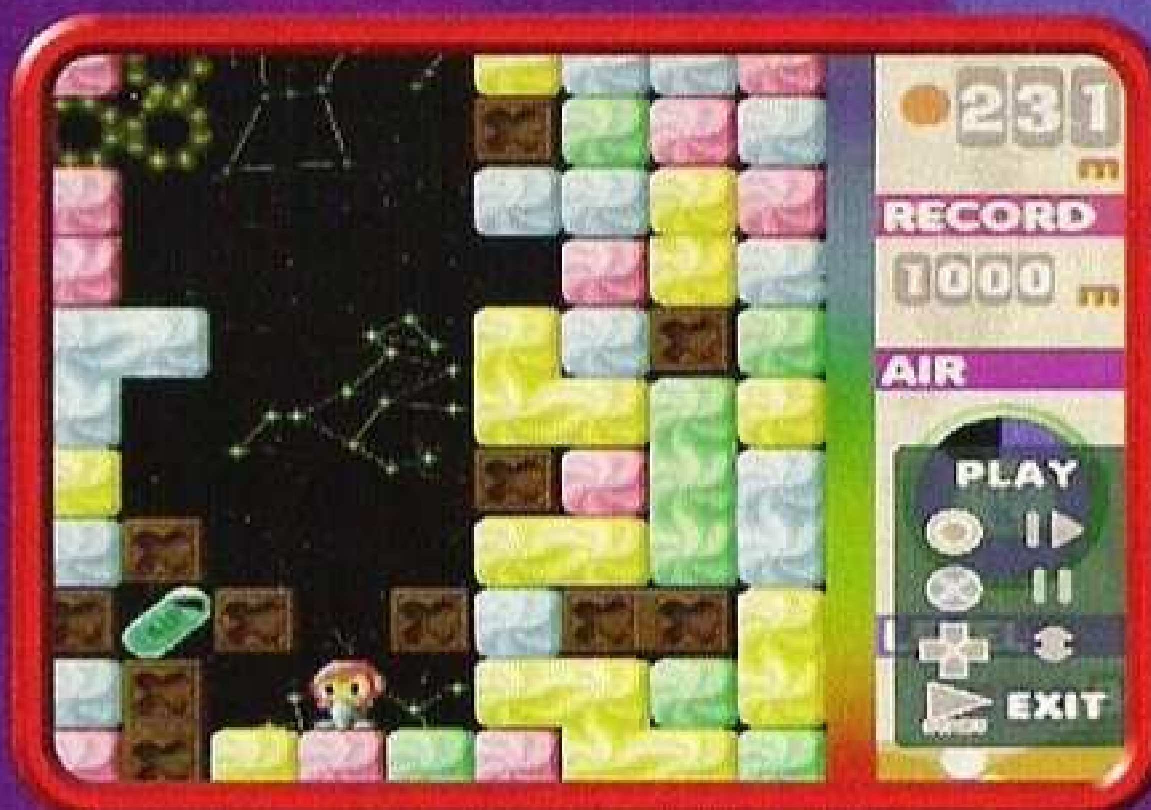
CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać gry SPYRO 3 z latawcami! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Na jakiej platformie nie został wydany Mr. Driller?

Co to takiego ten MR. DRILLER? Hmm... można powiedzieć, że powrót do korzeni gier konsolowych. Nie jest to, co prawda, odbijanie piłeczki (kursorka) po elektronicznym korcie, ale z TETRISEM ma już wiele wspólnego. To też swego rodzaju puzzle. **Tym razem jednak nie ustawiasz klocków jeden na drugim, ale... przewiercasz się przez nie.** Taka, najprościej rzecz ujmując, jest filozofia zawarta w MR. DRILLER. Aha! Wiercenie w klockach ma uratować świat. Ale to już wątek poboczny, bez którego jednak nie mogłoby się obyć. **Dlaczego więc opisujemy coś takiego, jak „Pan Wiertarka"? No cóż, przede wszystkim dlatego, że – jak świat światem – takie nieskomplikowane gry mają tę zadziwiającą właściwość, że nie można się od nich oderwać.** Wystarczy wspomnieć różnego rodzaju układanki, pinballe czy, koniec końców, łapanie jajek do koszyka (swoją drogą, czy ktoś tę grę przeniesie na konsolę?). Tak też jest z MR. DRILLEREM. Chodzi tu o to, aby jak najgłębiej przewiercać się przez różnokolorowe bloki. Cała trudność polega na tym, że jeśli przewiercisz się przez podstawę złożonej z klocków konstrukcji, to z pewnością zwali ci się ona na głowę i GAME OVER! Nie jest więc wcale tak łatwo, jak ci się zdawało na początku. Ci wszyscy, którzy najpierw spojrzeli na ten produkt z wyższością starego wyjadacza gier komputerowych i lekceważeniem dla twórców MR. DRILLERA, teraz będą musieli nieźle się napocić, aby wreszcie dotrzeć do celu. O przepraszam, dowiercić się. **W zabawie trzeba więc wykazać się refleksem oraz, przede wszystkim, zdolnością do błyskawicznego myślenia i oceniania sytuacji.** Ale to jeszcze nie wszystko – im głębiej się wwiercisz, tym mniej masz powietrza. Na szczęście ktoś miły porozrzucał tu i ówdzie baloniki z cennym tlenem. Tak więc trzeba borować, przewiercać się jak najgłębiej, pamiętać o zbieraniu tlenu i ogólnie być szybkim oraz sprytnym (gra raczej nie spodoba się cierpiącym na klaustrofobię, bo tutaj jest naprawdę mało miejsca). A jak to wszystko działa? **W MR. DRILLERZE jest kilka opcji. Pierwsza z nich to Arcade Mode,** w którym po prostu chodzi o to, aby wwiercić się jak najgłębiej. Na początku rozgrywki ustalasz sobie głębokość „kanału" od 2500 metrów aż po 5000. Jeśli wgryziesz się na odpowiednią głębokość – wygrywasz, jeśli nie – próbujesz jeszcze raz. I tak do skutku lub wyczerpania się cierpliwości gracza. **Druga opcja, jaką można wybrać, to Time Attack.** Tutaj również wiercisz, ile sił w rękach, ale jesteś ograniczony czasem. Time Attack to najlepsza opcja, jeśli chcesz się zmierzyć z przyjaciółmi i sprawdzić, kto w przeciągu minuty zejdzie najniżej (a wydawało się, że tego typu zabawa nie może budzić żadnych emocji?). **Jest jeszcze Survival Mode – czyli coś dla twardzieli (no to pewno dla ciebie).** Tym razem wiercisz do pierwszej swojej pomyłki (Mr. Driller tak jak saper myli się tylko raz...). Jeden błąd i wypadasz z gry. Żadnych dodatkowych „żyć", żadnych karnych punktów, po prostu koniec. Czy jesteś na to przygotowany?

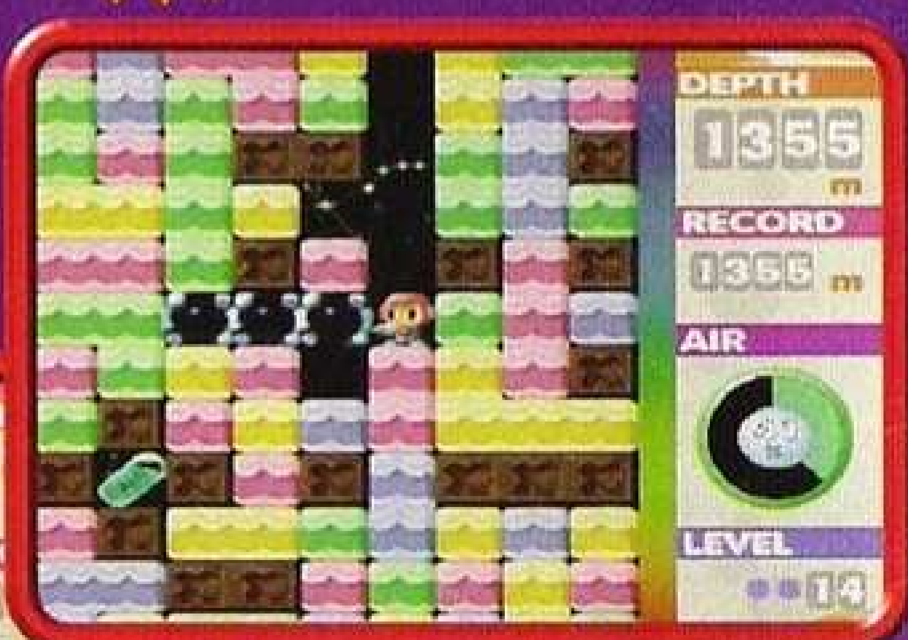
Trzeba przyznać, że ta zupełnie nieskomplikowana zabawa wciąga całkiem całkiem. Jej dużą zaletą jest ładna, kolorowa grafika i postać sympatycznego ludka, w którym na pierwszy rzut oka nikt nie rozpoznałby rzeczonego MR. DRILLERA. Pozory jednak mogą mylić.

To jak: wiercisz, czy nie?

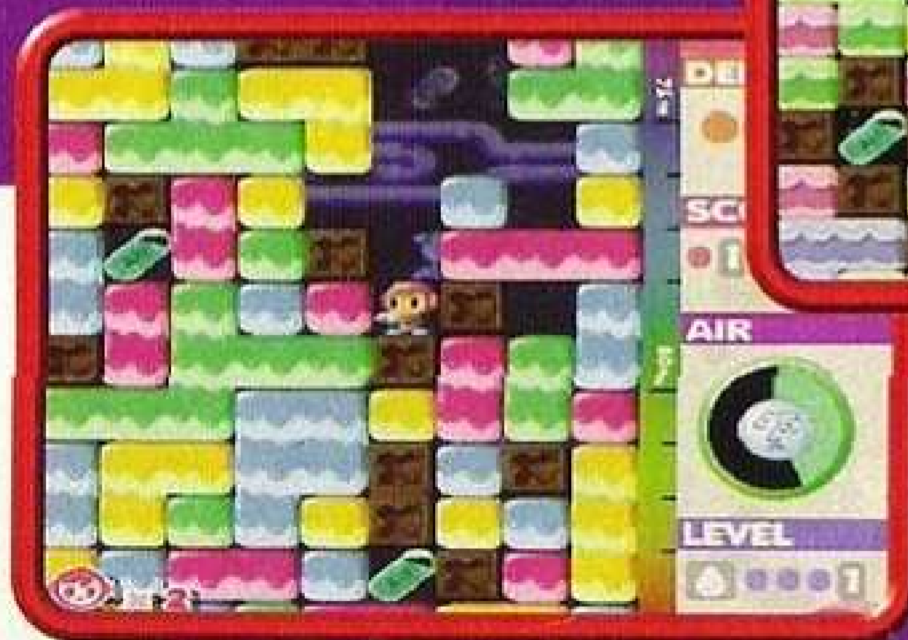




Wiercenie może być całkiem pasjonującym i wciągającym zajęciem. Mr. Driller wygląda na zadowolonego z życia...



... bowiem w każdej chwili na jego głowę może się zwalić grad kostek!



... a nie jest to wcale egzystencja lekka, łatwa i przyjemna...

INFO

Przewierć się na inne platformy



Jak widać, Mr. Driller szaleje również na przenośnej konsolce.



Przed wiercącym koleżką nie obronił się także cudowny Dreamcast!

PC	PSX	DC	GBC	A

Mr. Driller
Borowania Nigdy Dosyć

159 zł	Namco/SONY	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Dualshock, Memory card

Grafika	Dźwięk	Frajda
3	3	4

➕ Urzekająca prostota, dzięki której gra uzależnia

➖ Jeśli ktoś nie lubi takiej rozrywki, to za skarby w nią nie zagra

Mr. Driller jaki jest, każdy widzi. Jeśli cię to kręci, to boruj i zbieraj punkty. Jeśli nie jesteś przekonany – znak, że to nie jest gra dla ciebie

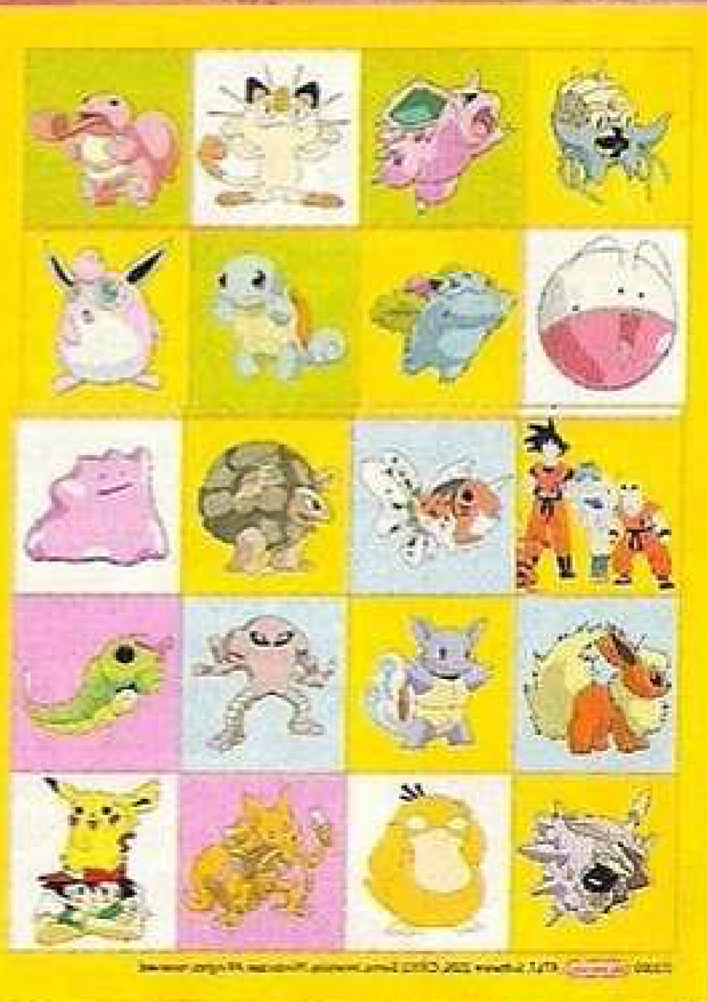
4-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

w kioskach od 23 listopada

nr indeksu 358932
WYDANIE SPECJALNE Z CD nr 4
180 STRON
CLICK!
cena 11 zł
PRZEWODNIK XII.2000 – XII.2001
PONAD 365 DNI Z CLICKIEM!
PORADNIKI INTERNAUTY I GRACZA
PROGRAMY ZA BEZCEN
Komiks na cały rok!
EXTRA NAKLEJKI
Najlepsze seriale i filmy







KALENDARZ CLICK! 2001

180 STRON ZA 11 ZŁ

- NOWE PRZYGODY CLICKERSA!
- PORADNIKI DO GIER
- NAJPOPULARNIEJSZE FILMY I SERIALE
- PRZEWODNIK INTERNETOWY
- EXTRANAKLEJKI POKEMON + PŁYTA CD

Pełna wersja Internet Explorer 5.5 PL, minigra Settlers, dema: Starship Troopers, Blair Witch Project 2, Screamer 4x4, FIFA 2001, Rune, BONUS: film Diablo 2 Expansion Pack



TYCOON zwariowane krajobrazy
RollerCoaster



Jeszcze raz ulubione lunaparki, w których nikt nikogo nie morduje. Zagraj dla odmiany w grę, w której więcej się tworzy, niż niszczy

To kolejny dobry dodatek dla budowniczych wesołego miasteczka. **Znowu możesz tworzyć, budować, burzyć i przebudowywać.** Jeszcze raz zostaniesz administratorem, szefem, dyrektorem finansowym, menadżerem marketingowym i kierownikiem do spraw personalnych. No i spróbuj zadowolić wszystkich grymaszących gości! **Ale ta gra to nie tylko bieganie na posyłki, to zabawa wybitnie twórcza, wymagająca wyobraźni przestrzennej, poczucia estetyki i sporej pomysłowości połączonej z e zmysłem praktycznym.** A jak rozwija! Jest tak świetna, że rodzice na pewno nie odmówią ci jej kupna! Zresztą, zaraz sami zaczną się bawić.

Jeśli wykorzystałeś już wszystkie możliwości poprzednich wersji albo po prostu znudziły ci się, to masz, jak na zawołanie, różne nowe opcje. Przede wszystkim, jak nazwa wskazuje, są to nowe elementy krajobrazu. Teraz ozdobisz park w stylu orientalnym i w stylu zimowym, wzbogacisz znacznie krajobraz cmentarny i marsjański. Poza tym możesz wybudować wspaniałe zamki, i to nie tylko stawiając gotowce, ale również samodzielnie projektując plan warowni z wielu przygotowanych części!

Wśród nowości znajdziesz także rollercoastery i inne atrakcje, od których włos się jeży na głowie (twoich gości). W grupie tych spokojniejszych pojawiła się, na przykład, wodna podróż na tratwach. Prócz tego możesz ubrać swoich klientów w pamiątkowe koszulki, napoić ich kawą i lemoniadą, nakarmić pieczonym kurczakiem oraz pączkami.

Jeśli uruchomisz okienko budowy alejek, to zobaczysz, jakie fajne mostki można teraz stawiać i jakie różnorodne rodzaje podpór stosować przy budowie.

Również okno wyboru scenariusza ma teraz sporo do zaoferowania. Nowe, zagospodarowane już parki „do reformy", parki puste, parki częściowo zabudowane. Scenariusze zaczną stawiać przed tobą nowe wymagania. Chociaż w niektórych nie ma nawet ograniczeń czasowych, liczy się jedynie efekt, a ten nie zawsze łatwo osiągnąć. W pewnej rozgrywce będziesz miał za zadanie dokończyć rozpoczętą budowę pięciu rollercoasterów, a każdy z nich musi spotkać się z aprobatą klientów i uzyskać ich wysokie oceny!

Obecnie można również podnosić cenę hamburgerów we wszystkich budkach jednocześnie, bez biegania od jednej do drugiej. Podobnie rzecz się ma ze sklepikami i toaletami w całym parku.

Nowe są jeszcze wejścia i wyjścia z atrakcji – już nie muszą wyglądać wszędzie jednakowo. Po wybudowaniu jakiegoś cudu techniki warto wybrać sobie jeden z proponowanych stylów wyglądu bramki wejściowej.

Grafika, jak była wesoła i barwna, taka została. Do tego rodzaju gry akurat zupełnie nie potrzeba cudów 3D. Można by tylko poprawić opcje punktów widzenia, bo nie zawsze widać, na przykład, dno kopanej w ziemi dziury, a to trochę przeszkadza.

Dźwięk, niestety, też się zupełnie nie zmienił. Nie to, żeby był szczególnie zły, ale przy kolejnej edycji gry użytkownik chętnie widzi wszelkie nowości i ulepszenia, zwłaszcza tam, gdzie jest co poprawić.



Strona poświęcona grze ROLLER COASTER TYCOON i jej dodatkom. Jest tu demo i trochę podstawowych wiadomości

Część budowli musi najpierw spodobać się klientom. Dopiero wtedy otrzymasz zgodę na budowę

Jak wesoło i jak kolorowo! W dodatku nie zabrakło pomysłowych rozwiązań. Dzięki temu stworzysz naprawdę urocze miasteczko

Wesołe miasteczko znów ożyje. Tym razem masz do wyboru mnóstwo elementów poprawiających jego architekturę

PC	PSX	N64	DC	PL

RC:Zwariowane Krajobrazy
Naprawdę Zwariowana Jazda

39 zł	Microprose / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 45 MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 180 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4	5-

\+ Każdą misję można wykonać na tysiąc różnych sposobów – gra jest wybitnie twórcza

– Wykonanie niektórych zadań trwa nieco przydługo, co po pewnym czasie irytuje

Budowa i zarządzanie wesołym miasteczkiem jest całkiem fajną rozrywką tak dla dzieci, jak i dla dorosłych...

5-

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę RT ZWARIOWANE KRAJOBRAZY! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Gdzie w Polsce znajduje się największe stałe wesołe miasteczko!

Tekst: Malwina „MAL" Kalinowska

KAO KANGUREK

Gry zręcznościowe często są skierowane do młodszych graczy, jednak zdarzają się w tym gatunku perełki, które przykuwają uwagę również starszej widowni

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę KANGUREK KAO! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy kangur jest ssakiem?



Zmuszony do walki na ringu kangurek nie chciał reszty życia spędzić na praniu przeciwników i dał drapaka. Ku wolności!

Kangurek KAO to przemiłe stworzenie pochodzące z Australii, które bardzo lubi podróżować i poznawać przyrodę. Podczas jednej ze swoich wycieczek, gdy KAO odkrywał tajemnice natury, został podstępnie schwytany i wtrącony do niewoli przez złego łowcę. **Potwór zmusił kangurka do zostania bokserem i walczenia na ringu.** Po jednej z walk (z Rokim Bilbordem) kangurek skorzystał z nieuwagi dręczyciela i wymknął się z klatki przez niedomknięte drzwiczki. **W tym momencie do gry wkraczasz ty i musisz przeprowadzić KAO przez 25 krain, w których roi się od złych stworzeń będących w komitywie z łowcą.** Poza tym musisz uważać na niezliczoną ilość wymyślnych pułapek. W swojej ucieczce napotkasz ponad 20 rodzajów wrogów różniących się takimi parametrami jak szybkość czy zasięg rażenia. W każdej krainie przyjdzie ci też stoczyć walkę z bossem, który jest większy niż inne stworzenia, a co za tym idzie, trudniejszy do pokonania. Niejednokrotnie musisz użyć podstępu, aby wyeliminować takiego przeciwnika.

Podczas ucieczki kangurek będzie musiał korzystać z lotni, snowboardu czy też krokodyla, a wszystko po to, aby przejść kolejne etapy. Na każdym poziomie musisz zbierać porozrzucane pieniążki (za 50 monet otrzymujesz dodatkowe życie), rękawice (możesz nimi rzucać, eliminując w ten sposób przeciwników), flagi i przeróżne pożyteczne rzeczy. Wszystkie przedmioty są zazwyczaj przystępnie rozlokowane, lecz niekiedy będzie się trzeba nieźle natrudzić, aby się do nich dostać. Napotkasz też teleporty przenoszące do dodatkowych poziomów, na których możesz uzupełnić braki w sprzęcie bądź powiększyć zapas żyć.



Raz, dwa przeciwnik dostanie fangę w nos. Ostatecznie, ma się to doświadczenie bokserskie

Grafika w KANGURKU po prostu zachwyca, jest kolorowa, a przeciwnicy wyglądają jak żywcem wzięci z bajki animowanej. Całości dopełnia śliczna animacja otoczenia: poruszające się rośliny, błyskawice itd. Producent dopracował także mniej zauważalne elementy, takie jak na przykład rozbryzgujące się pod stopami kangurka krople wody czy też padający śnieg. Wprawdzie to tylko mało istotne elementy, ale niewątpliwie dodają grze uroku.





W parze z grafiką idzie dobrze skomponowana muzyka, [illegible] bardzo przyjemna dla ucha i zmieniająca się wraz z sytuacją, w jakiej znajduje się bohater. Dodatkowy element stanowią dźwięki wydawane przez postacie, są one skromne, ale wystarczające, by cios rękawicą brzmiał jak prawdziwy cios, a „Auuu" przypominało krzyk.

Gra należy do typowych zręcznościówek, kangurek swymi skokami pokonuje kolejne przepaście, wspina się i nokautuje przeciwników silnymi ciosami. Szkoda, że nie wprowadzono interakcji z otoczeniem, ale widocznie autorom zależało na czerpaniu przyjemności tylko z elementów zręcznościowych zabawy. Prostota, jaką charakteryzuje się Kangurek KAO, oraz bardzo dobre wykonanie tworzą świetną parę, która przemawia na korzyść gry. Trzeba przyznać, że już dawno żaden produkt nie sprawił w CLICKU! tyle radości, jak właśnie przygody kangurka. Jeżeli i ty poszukujesz tytułu, który będzie cię zabawiał przez dłuższy czas, to dobrze trafiłeś, KAO jest skierowany właśnie do ciebie.

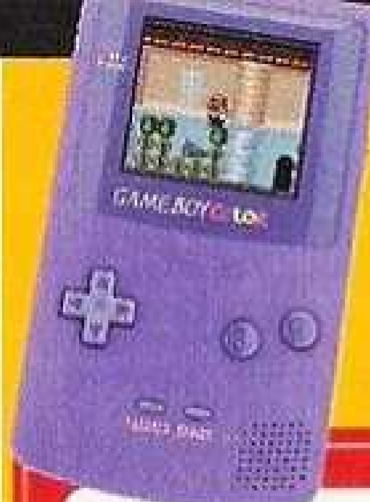


Wesoła i bardzo kolorowa strona. Poznasz tu wszystkich wrogów kangurka, jego historię i obejrzysz screeny



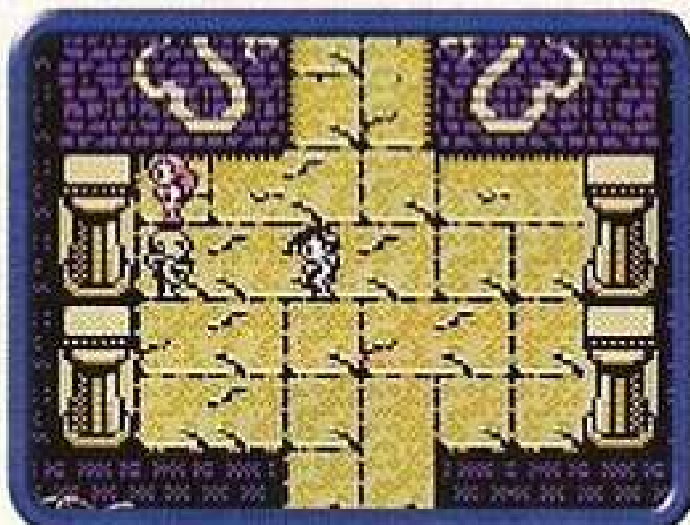
Tekst: Damian „Mayer" Urbańczyk

GAME BOY COLOR



DAIKATANA


W różnych krainach czyha na ciebie wiele niespodzianek


O! Jakaś pani z różowymi włosami. Chyba farba była przeterminowana

Debiut najbardziej oczekiwanej gry na PC, DAIKATANY, był – krótko mówiąc – żałosny. Czy lepiej wygląda sprawa z wersją na przenośną konsolkę? Historyjka jest taka sama i też chodzi w niej o znalezienie tajemniczego miecza Daikatany, który daje swojemu właścicielowi umiejętność poruszania się w czasie. Trzeba więc przegalopować po kilku krainach i spróbować znaleźć winnego zaginięcia tego skarbu w roku 2455. W tej wersji nie ma widoku z pierwszej osoby i nie jest to bynajmniej wada (grafika na PC była niezbyt ładna). Całe szczęście dla właścicieli GBC, że obie wersje naprawdę dzieli bardzo wiele. W tej na konsolkę dużo jest dobrych zagadek oraz emocji, które na pewno spodobają się miłośnikom akcji.

Szkoda tylko, że dystrybutor gry udostępnił nam wersję niemiecko-i hiszpańskojęzyczną twierdząc, że takie trafią do sklepów. Cóż, jeżeli jest to prawda, to na pewno zmniejszy to liczbę kupionych egzemplarzy gry.

PC | PSX | N64 | **GBC** | A

Daikatana
Sprawa Na Ostrzu Miecza

172 zł	Kemco / LucasToys	1 gracz

● Wykorzystuje: GBC

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4+

➕ Widok z perspektywy trzeciej osoby, ciekawe zagadki, dużo emocjonujących wydarzeń

➖ Jeżeli wersja w takim języku naprawdę trafi do sklepów, to nie wróżymy jej dużej kariery

DAIKATANA mogła zrazić do siebie wszystkich posiadaczy PC, ale na przenośniej konsolce prezentuje się o wiele lepiej

4+

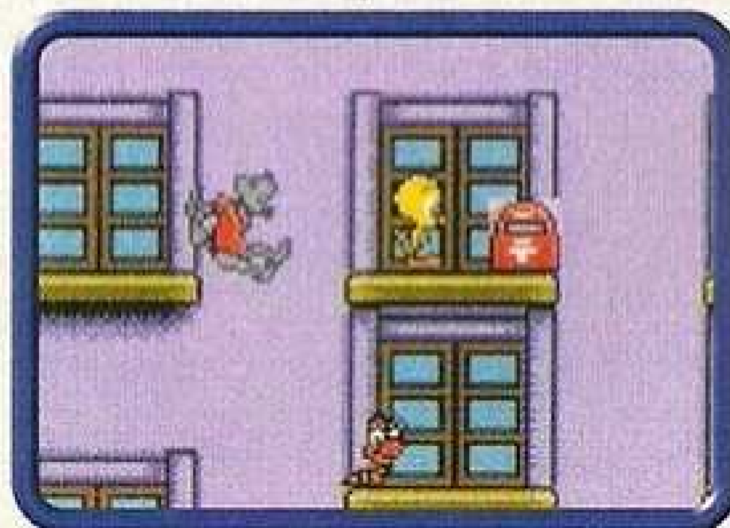
TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE



Któż nadawałby się lepiej na bohatera zręcznościówki niż skoczny ptaszek Tweety? Tym razem obsadzono go w zwariowanej podróży dookoła świata, który musi objechać w 80 dni (czy to ci czegoś nie przypomina?). Fabuła jest prosta: Babcia, właścicielka miłego kanarka, lubiła chodzić do parku. Tylko że nie był on rentowny i paskudny kapitalista chce go zamknąć. Zgodził się jednak przyjąć zakład i jeżeli Tweedy okrąży świat w 80 dni i zbierze dowody, że pokonał 80 miłych kotków, to park ocaleje.

Wyruszasz więc do boju i nie będzie to łatwe zadanie. Musisz się bowiem dobrze wczuć w atmosferę znaną z serialu i pozbyć się przeciwników różnymi, tak poręcznymi narzędziami, jak np. gazeta czy położona na ziemi skórka od banana (stary, sprawdzony sposób). Przeciwnik również ostro walczy. Oprócz kotków pojawiają się także osy, morderoze kwiatki i drapieżne rybki. Można wprawdzie uciekać przed nimi, podfruwając na spore wysokości i odległości, ale osiąga się to szybkim i męczącym naciskaniem przycisku A. Po pewnym czasie można nabawić się odcisków na palcach i nawet stracić ochotę na dalszą zabawę. To jest największa wada gry, bo inne rekompensowane są przez ładne i ciekawe plansze, które dostosowane zostały do miejsc, w których aktualnie znajduje się kanareczek. Przecież gra ma być przyjemnością i zabawą, a nie powodować ból paluszków.


Niedobly kotecek. Baldzo niedobly kotecek. Poskacemy na kotecku


A teraz podstępny kot atakuje kanareczka z tyłu. Uważaj Tweety!

PC | PSX | N64 | **GBC** | A

Tweety's Highflying Adv.
Zręcznościówka Średnich Lotów

172 zł	Kemco / LucasToys	1 gracz

● Wykorzystuje: GBC

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4-

➕ Ładna grafika, ciekawy pomysł, do odwiedzenia jest kilka zróżnicowanych miejsc

➖ Męczące sterowanie. Punkty za kotka dostaje się raz, a trudno zwierzątka odróżnić od siebie

Gdyby nie uciążliwe fruwanie, ta gra mogłaby być bardzo dobrą propozycją na zimowe wieczory. Dalej jednak nie jest zła

4-

TOMB RAIDER

Przeniesienie TOMB RAIDER na GBC było od samego początku ryzykownym pomysłem. W końcu wiadomo nie od dziś, że Lara najlepiej prezentuje się w trójwymiarze (każdy wie, dlaczego). Okazało się jednak, że taki pomysł udał się całkiem dobrze. Mała Lara wita już na początku efektownym intrem, które prezentuje się bardzo ładnie. Niby są to połączone nieruchome obrazki, ale dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. A to dopiero przystawka do głównego dania. Potem też jest całkiem fajnie. Lara może robić prawie wszystko to samo, co w wersjach na większe platformy. Skacze, buja się na linach, omija mniejsze i większe przepaście oraz przedostaje się nad dołami ze szpikulcami. Jedno też jest jasne od początku: mniejsza wersja nie oznacza łatwiejszych zadań do wykonania. Jest naprawdę trudno. Najpierw więc lepiej poznać wszelkie tajniki sterowania postacią, bo im dalej w grę, tym więcej przeciwności. Zwłaszcza, że znowu Lara musi uganiać się za chciwymi maniakami, którzy chcą wzbogacić się kosztem ograbiania Grobowców (no i oczywiście przy okazji wywołać Złe moce). Uporanie się z przeciwnikami zajmie jej 14 poziomów, wiele rozwiązanych zagadek (typu: przesuń dźwignię) i sporo godzin wysiłku w pocie czoła. To dobrze, bo za taką cenę chce się dostać porządną dawkę zabawy. A cena jest, niestety, tak jak dla większości gier na GBC, bardzo wysoka. Dlatego też można wątpić, czy nawet taka piękność jak Lara (w wydaniu bardziej pikselowatym) może skusić graczy, którzy jak wiadomo nie mają dużo pieniędzy.


Początkowe intro ładnie się prezentuje. Szkoda, że to nieruchomy obrazek


Lara znowu wspina się do góry. Wyżej, wyżej, ku gwiazdom

PC | PSX | N64 | **GBC** | A

Tomb Raider
Lara Jak Malowana

189 zł	Eidos / LucasToys	1 gracz

● Wykorzystuje: GBC

Grafika 5 | Dźwięk 4- | Frajda 5

➕ Bardzo ładna grafika, ciekawe poziomy, wysoki poziom trudności

➖ Wysoka cena gry, która może wystraszyć nawet największych fanów Larci

Nawet w wersji na przenośną konsolkę Lara nie straciła nic ze swojej klasy i wdzięku. I za to ją przecież kochasz...

5

POKéMON

Gotta catch 'em all!™



SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

*Pokemony teraz na twoim Game Boy´u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.*













Nintendo®

Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wroclaw

Dobre gry wcale nie muszą być drogie!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać gry ze Złotej Edycji. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co łączy świat gry Wrota Baldura i świat gry Planescape Torment ?

Gry komputerowe mają to do siebie, że najpierw długo trzeba na nie czekać (zwłaszcza jeżeli jest to największy przebój sezonu), a potem są bardzo drogie. Dopiero po jakimś czasie, kiedy emocje opadną, można liczyć na obniżkę cen. Wtedy jednak objęte nią tytuły to przeważnie gry, które czasy świetności mają już dawno za sobą. Ich główną wadą okazuje się przestarzała szata graficzna. Z innymi elementami bywa różnie. Taka frajda, na przykład, może nadal być wielka, zwłaszcza w przypadku przebojów, które długo nie schodziły z list najpopularniejszych hitów, charakteryzowały się oryginalną fabułą czy niesamowitym klimatem. W takie produkty chce się grać nawet po latach, a spędzony przed ekranem komputera czas nie jest wtedy zmarnowany. Czasami takie promocje dotyczą także gier nowych. Można je wtedy kupić w specjalnych, limitowanych zestawach z dołączonymi do pudełka gadżetami. Z takich obniżek warto skorzystać. Nie zrujnują kieszeni, a sprawią wiele przyjemności podczas zabawy. Tym razem przedstawiamy wam Złote Edycje największych przebojów. Należą do nich WROTA BALDURA (z podkładką pod mysz i mapą), PLANESCAPE TORMENT (z plakatem, koszulką i słownikiem pojęć świata gry), SETTLERS 3 (dodatek Nowe Misje, Misja Amazonek i podkładka pod mysz), ROLLERCOASTER TYCOON (dodatkowe atrakcje) czy SWAT 3 ELITE EDITION.



WROTA BALDURA to przełomowa gra w świecie RPG, dzięki której nic nie jest takie, jak dawniej

PC | PSX | N64 | DC | PL

Wrota Baldura

W najnowszej kolekcji CD Projektu WROTA BALDURA zajmują czołowe miejsce. Chyba nie ma w świecie graczy nikogo, kto by o tej grze nie słyszał. Epicka opowieść i klasyczne bicie potworów, zbieranie skarbów, punktów doświadczenia oraz rzucanie czarów w stylu AD&D. BALDUR to gra, dzięki której nastały nowe czasy świetności komputerowych RPG. Od tego wszystko się zaczęło. WROTA BALDURA to obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników gier fabularnych i ciekawych przygód. Miłośnicy ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS będą mile zaskoczeni pieczołowitością, z jaką twórcom gry udało się przenieść wszystkie realia Zapomnianych Krain – potwory, czary, rasy i historię świata. Jednym słowem, każdy aspekt oryginalnej gry RPG.

WROTA BALDURA to wielka gra – cztery płyty przygód i jeszcze jedna, czyli OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY. Tak czy inaczej, długie tygodnie gry. Bez wątpienia podróż po Forgotten Realms należy zacząć właśnie od tej gry!

Jej zaletą jest też piękna grafika – lasy, zamczyska i mroczne podziemia. Niesamowite efekty świetlne towarzyszące rzucanym czarom. Monumentalna muzyka. I jeszcze wiele, wiele innych rzeczy, które sprawiły, że WROTA BALDURA to gra przełomowa.

Wrota Baldura
Przełom w RPG

99 zł	Interplay / CD Projekt	1-6 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Wspaniała fabuła, dobre i oryginalne pomysły, wiele niesamowitych atrakcji

– Gra wymaga pewnej wprawy, początkującym graczom sprawi trochę problemów

Ten wielki przebój wyznaczył kierunek rozwoju dla kolejnych pokoleń gier komputerowych. Ma wiele zalet i mało wad

5+



Bardzo mroczne klimaty, w których rozgrywa się akcja, to jedna z wielu zalet zabawy

PC | PSX | N64 | DC | PL

Planescape Torment

UDRĘKA, bo tak brzmi polski tytuł tej pozycji, to nie owijając w bawełnę najlepsza gra RPG wszech czasów i najlepsza gra fantasy, jaka kiedykolwiek powstała. Choć nie ma tu elfów, krasnoludów i innych schematów tak skrupulatnie katowanych w innych grach gatunku, TORMENT pozostaje niezapomniany i zachwycający. Można śmiało powiedzieć, że to pierwsza PRAWDZIWA fabularna gra komputerowa. Pozbawiona infantylizmu i uproszczeń, wciągająca, oryginalna i zaskakująca. Już jej same założenia dają przedsmak tego co można w niej zobaczyć. Grasz nieśmiertelnym bohaterem, który stracił wszystkie wspomnienia. Nie można cię zabić. Twój cel to nie pokonanie wrogów, zabicie potworów czy zdobycie magicznego miecza. Nie, ty musisz odnaleźć utracone wspomnienia, wiedzę o sobie samym i poznać przyczynę tego, że jesteś nieśmiertelny. Zaczynasz grę w kostnicy, w największym mieście wszechświata – Sigil. Miejscu poza granicami sfer i światów. Mieście, po którego ulicach spacerują ludzie i demony. Droga do odzyskania prawdy nie będzie łatwa. I nie chodzi tu bynajmniej o rzesze wrogów, którzy zastąpią ci drogę. Potwory pojawią się tak czy inaczej, ale to nie ich musisz się obawiać – w końcu nie można cię zabić.

Planescape Torment
RPG Wszech Czasów

99 zł	Interplay / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM

Grafika 6- | Dźwięk 6 | Frajda 6

\+ Niepowtarzalny, mroczny klimat gry, specyficzny, czarny humor

– Naprawdę nie ma się do czego przyczepić. Wielka gra na długie lata

Bardzo mroczna fabuła tej gry, doskonała muzyka, grafika i udźwiękowienie sprawiają, że frajda z zabawy jest ogromna

6



Jeśli znudzi ci się budowanie, zawsze możesz wypowiedzieć komuś wojnę

PC | PSX | N64 | DC | PL

Settlers III

Część IV przygód osadników zbliża się wielkimi krokami, więc czas oczekiwania można skrócić, przypominając sobie SETTLERS III wzbogacone o dodatkowe misje.

Zabawy i wyzwań jest tu naprawdę sporo. Dziesiątki małych ludków czekają na twoje polecenia. Musisz zająć się żołnierzami, cieślami, rybakami, zwiadowcami i wszystkimi pozostałymi. Możesz wybudować ponad 30 budowli, od farm, poprzez kuźnie, młyny, aż po kopalnie. Cel gry jest oczywisty – zagonić ten cały tłumek chłopów, rzemieślników i żołnierzy do pracy oraz stworzyć wielkie feudalne imperium. A wróg oczywiście nie śpi.

Gra raczej szybko się nie znudzi. Misji jest dużo i choć nie zaskakują może pomysłowością, to jednak nie będzie ci łatwo przez nie przejść. Gdy to jednak uczynisz, twoja satysfakcja będzie tym większa. Ponadto, kiedy znudzi ci się rządzenie jedną rasą, możesz zobaczyć, jak sprawują się inne. SETTLERS III to gra przede wszystkim dla miłośników gatunku, ale każdy, kto lubi budować i rządzić (a kto by nie lubił) znajdzie tu coś dla siebie. Teraz w specjalnej edycji dołączono dodatkowe zadania, w tym misje Amazonek. No to do roboty. Przecież samo się nie zbuduje.

Settlers III
Klasyka RTS-ów

99 zł	Bluebyte / CD Projekt	1-6 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Bardzo fajna fabuła, gra jest pomysłowa i co najważniejsze wciągająca

– W niektórych momentach zabawa może się wydać trochę monotonna

Nowe misje, nowe możliwości, czyli to wszystko, co wciąga miłośników tego produktu. Atrakcji na pewno nie zabraknie

5



Najwspanialsze wesołe miasteczko na świecie zaprasza

PC | PSX | N64 | DC | A

RollerCoaster Tycoon

Nie masz lęku wysokości? Nie boisz się superszybkich kolejek? Nie drażnią cię landrynkowe kolory? No to masz świetną okazję przejechać się najlepszym rollercoasterem na świecie.

No może nie do końca tak. W grze ROLLERCOASTER TYCOON nie jeździsz kolejkami ani nie bawisz się na karuzelach. Tutaj budujesz swój własny lunapark, a później nim zarządzasz. Tak, wydawało by się, że to prościutka gra dla małych dzieci. Nic bardziej mylącego. ROLLERCOASTER to skomplikowana symulacja wesołego miasteczka, w której musisz wykazać się talentem organizacyjnym i inżynierskim. Musisz być zarządcą, gospodarzem, strażnikiem, menedżerem, specem od reklamy i marketingu. Jednym słowem, dbać o swój park w każdym calu.

Grę podzielono na misje. W każdej z nich otrzymujesz inne zadania. Albo musisz w określonym czasie zgromadzić w wesołym miasteczku podaną liczbę gości. Albo zgromadzić fundusze, albo rozbudować park tak, aby jego wartość rynkowa przekroczyła podany próg. Jak to zrobisz, zależy wyłącznie od ciebie. Musisz oczywiście zapewnić gościom atrakcje – huśtawki, karuzele, nawiedzone domy i kolejki. Powinieneś dbać o schludny wygląd parku i bezpieczeństwo gości. I przez cały czas zmieniać miasteczko. Dostosowywać je do wymagań ogółu. Ludzie chodzą głodni? Wybuduj im budki z hot-dogami. Itd. Gra jest wciągająca jak cukierki–krówki.

RollerCoaster Tycoon
Buduj Wesołe Miasteczko

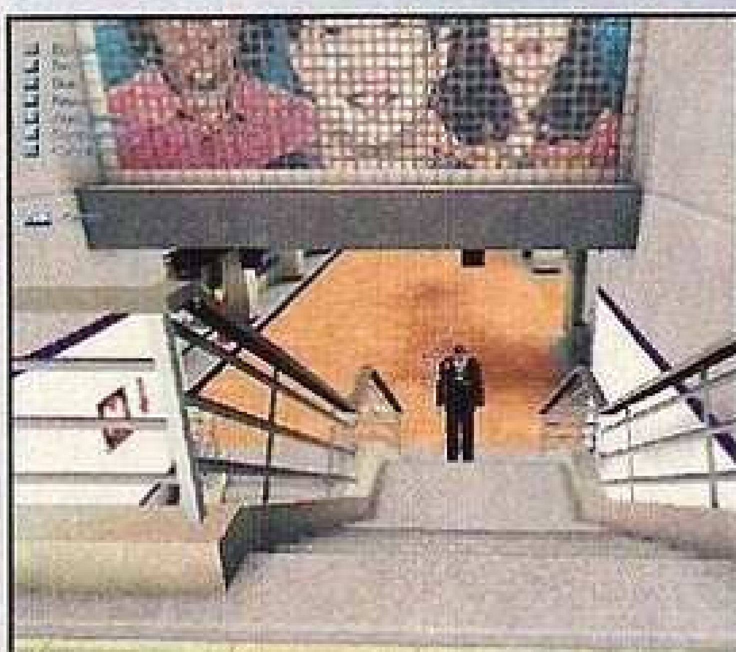
99 zł	Microprose / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Gra stwarza świetne możliwości, w których można się wykazać wszechstronnymi zdolnościami
– Ten typ zabawy podoba się pewnej grupie miłośników gier komputerowych

Roller Coaster to gra wciągająca i przeznaczona raczej nie dla dzieci, tylko dla dorosłych budowniczych — 5



Bycie policjantem nie jest wcale takie przyjemne, gdy zewsząd czyha Zło

PC | PSX | N64 | DC | A

Swat III – Elite Edition

Elitarna edycja elitarnej jednostki. Lubisz bawić się w policjantów i złodziei? Sprawdź więc, jak to jest być w skórze gliniarza z Los Angeles!

Kolejny hit, w którym dowodzisz oddziałem antyterrorystycznym. Akcja pokazana jest z perspektywy pierwszej osob, ale nie jest to bynajmniej bezmyślna strzelanka. Tutaj nie odgrywasz Rambo, ale policjanta. Twoje zadanie to nie wyeliminować jak największą liczbę wrogów, ale zaprowadzić porządek w mieście i interweniować tam, gdzie jest to konieczne. Posiadasz broń, świetne wyposażenie i podkomendnych, a ich życie i powodzenie każdej misji zależy tylko od ciebie. A zadania? LA to miasto pełne przemocy i przestępców. Musisz zająć się i złodziejami, i handlarzami narkotyków, i terrorystami. Pamiętaj, masz ich aresztować, o ile to możliwe. Nie lekceważ zagrożenia – rób wszystko, aby uratować zakładników. I miej oczy dookoła głowy.

SWAT 3 podbił serca graczy. Emocje i prawdziwie policyjny klimat – nazewnictwo, komendy, odgłosy w komunikatorach. To wszystko składa się na to, że SWAT 3 to póki co najlepsza zabawa w „policjantów i złodziei". W grze znajduje się jedna kariera (kampania), 21 misji osadzonych w prawdziwym Los Angeles oraz możliwość gry w pięć osób. Ponadto do SWAT ELITE EDITION dołączone jest narzędzie pozwalające modyfikować znane poziomy albo tworzyć nowe, zupełnie od podstaw.

Swat III – Elite Edition
Symulator Policjanta

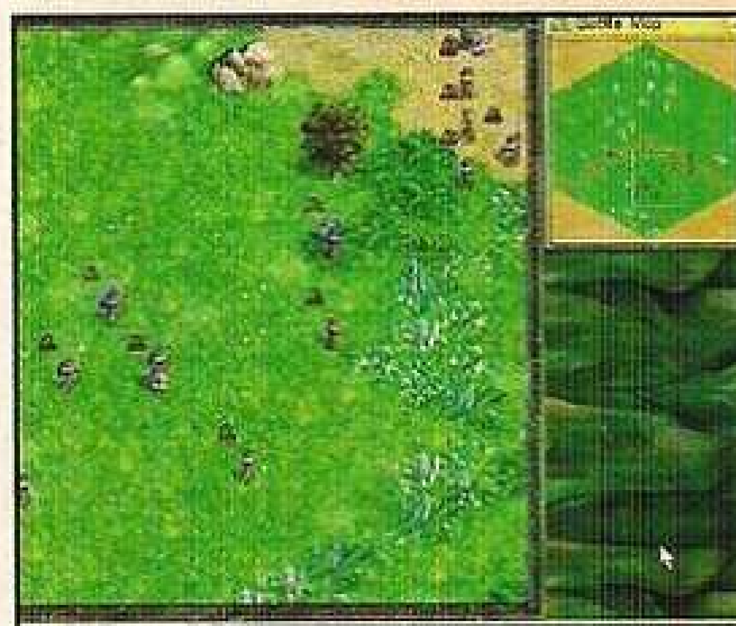
99 zł	Sierra / Play It	1-10 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

+ Gra naprawdę wciąga, masz niepowtarzalną okazję na przeżycie prawdziwej przygody
– Dla niektórych przejście wszystkich misji może być trochę czasochłonne

Masz wspaniałą możliwość pobycia policjantem z elitarnej jednostki. Nie żadnym tam Rambo, ale prawdziwym stróżem prawa — 5+



Kraina fantasy, w której musisz się wykazać przemyślaną taktyką

PC | PSX | N64 | DC | PL

Age of Wonders

To typowa turowa strategia fantasy. Jest tu wszystko co dla tego gatunku jest tak klasyczne. Spotkasz elfy, gobliny, niziołki. Są miasta, gdzie tworzy się jednostki wojskowe, czary i poziomy doświadczenia bohaterów. Czy to tylko klon HEROES OF MIGHT & MAGIC? Raczej nie. Niepozorne AGE OF WONDERS zyskało sobie uznanie wśród strategów i posiada silną grupę fanów, którzy mogą w niego grać bez końca.

Skąd wziął się sukces takiej gry, która ani nie zachwyca grafiką, ani pomysłowością i jest, delikatnie mówiąc, bardzo podobna do wspomnianych HEROES? Za jej powodzenie odpowiada przede wszystkim taktyka. Oj tak. To już nie przesuwanie „figurek" smoków i elfów po planszy podzielonej na heksy. Tu nie obowiązuje zasada, masz więcej wojska – masz wygraną w kieszeni. Przede wszystkim gra ma zdecydowanie więcej opcji niż jakiekolwiek inne tytuły na rynku. Bój toczy się na planszy, przedstawiającej jakieś królestwo z jego miastami, górami, lasami i kopalniami. Druga mapa to pole bitwy. Trzecia wreszcie to plan całego kontynentu. I tu musisz decydować, gdzie wysyłasz swoje wojska, ile zasobów przenosisz z jednej prowincji do drugiej. Ty wykonujesz ruch – przeciwnik wykonuje ruch.

Jeśli sądzisz że HM & M III to szczytowe osiągnięcie w dziedzinie turowych strategii fantasy, to powinieneś zobaczyć AGE OF WONDERS.

Age of Wonders
Bajeczna Strategia

79 zł	Take 2 / Play It	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

+ Gra oferuje wiele ciekawych rozwiązań na trzech mapach
– Niektóre opisy zostały spolonizowane w dziwny sposób i mogą śmieszyć

Strategia turowa fantasy, która dzieje się w tajemniczych krainach elfów, goblinów i niziołków. Wszystko jest bardzo ładne — 5+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

I inne gry:

LARRY V

Nie tak dawno firma CD-PROJEKT odkurzyła półki i wydała świetną, ale dość leciwą grę LARRY VII. Inny wydawca poszedł jeszcze dalej. Ścieranie kurzu zajęło więcej czasu, ale dokopano się do LARREGO V (w końcu nie dziwne, numerek VII oznacza, że LARRY miał już troszkę ekscytujących przygód). LARRY V to dopiero kawałek historii branży gier komputerowych. Ach, te piksele. Ech, te animacje. A muzyka! Aż łza się w oku kręci. Tak, trzeba pamiętać, że od powstania piątej części przygód podrywacza minął naprawdę kawał czasu...



PC | PSX | N64 | DC | PL

Larry V
Przygód Ciąg Dalszy

Sierra / Play It	Cena: 19 zł

Dobrze znany bohater powraca w kolejnej serii perypetii. Gra jest spolonizowana i ma bardzo atrakcyjną cenę — 4-

CREATURES PLAYGROUND

Kolejna gra w sam raz pod choinkę. Tym razem bajecznie kolorowe, komputerowe przedszkole. Gra bawi ucząc albo uczy bawiąc, w każdym razie dzięki niej można poznać znaczenie literek i zalety logicznego myślenia. Gracz prowadzi tutaj małe i sympatyczne stworki, rozwiązuje liczne problemy i zagadki. Swoją drogą należy zastanowić się, czy kupować dzieciom takie programy edukacyjne. Jak się im zabawa spodoba, to nie miną trzy miesiące a już przerzucą się na QUAKE'a!



PC | PSX | N64 | DC | A

Creatures Playground
Doskonała Zabawa

Creature Labs / Play It	Cena: 99 zł

Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat i spełnia funkcję edukacyjną. Nie brakuje jednak przy tym dobrej zabawy — 4

KISS PINBALL

Muzycy z zespołu Kiss powoli, lecz konsekwentnie wkraczają do świata gier komputerowych. Tym razem możesz ich usłyszeć w... pinballu!

Pinballe nie wymagają wciągającej fabuły czy wyszukanych zagadek. **Wystarczy ciekawie zaprojektowany stół, efektowna szata graficzna i odpowiednia muzyka, by zabawa wciągnęła na długie godziny.** Te niewielkie wymagania okazały się jednak zbyt trudne do spełnienia. Od czasu BALLS OF STEEL nie pojawił się żaden pinball, przy którym można by spędzić całą noc. Całe szczęście, że autorzy tego przeboju znowu wzięli się do roboty i zrobili KISS PINBALL. **Pierwsze, co daje się zauważyć, a właściwie usłyszeć, po uruchomieniu gry, to znakomita muzyka.** Zarówno odgrywana w tle melodia, towarzysząca grze, jak i wszelkie efekty dźwiękowe są po prostu rewelacyjne i doskonale dobrane. Zadbano nawet o najdrobniejsze szczegóły, np. uderzeniu w każdy z elementów podświetlających litery imienia PAUL towarzyszą dźwięki gitary.

Także szatę graficzną wykonano bez zarzutu. Głównym motywem wystroju stołów są umalowane twarze członków zespołu, ale wszelkie pozostałe elementy także nawiązują do tej grupy – pojawiają się np. gitara, reflektory itp. Trzeba przyznać, że projekty stołów wykonano z dużą dbałością o szczegóły, a efekty graficzne w pełni pasują do klimatu gry. Na przykład, jeśli stracona bila ma powrócić do gry, to pojawia się jej rysunek w... słuchawkach.

Zaletą KISS PINBALL jest duża liczba przeróżnych dodatkowych zadań do wykonania, dających oczywiście jeszcze więcej punktów lub dodatkowe bile. By je otrzymać, trzeba jednak najpierw wykazać się zręcznością i wytrwałością, np. kilkakrotnie podświetlić wszystkie literki imienia bohatera, a później trafić jeszcze w odpowiednie miejsce. Nie zabrakło również zadań podobnych do tych z BALLS OF STEEL, np. na stole zaświatowym jedna z misji polega na zastrzeleniu atakujących szkieletów. Takie, wydawałoby się, drobiazgi, znacznie zwiększają atrakcyjność gry.

Jedynym poważnym minusem KISS PINBALL jest mała liczba stołów – do wyboru masz jedynie dwa. Na szczęście zasadniczo różnią się one od siebie i gra na każdym z nich przebiega całkiem inaczej.

Dzięki różnorodnym zadaniom, niezwykle ciekawej muzyce i atrakcyjnej oprawie graficznej powstała doskonała mieszanka, która przykuwa do monitora na długie godziny. Jeśli więc masz dużo wolnego czasu i chcesz się oddać miłej rozrywce, to spróbuj swoich sił w KISS PINBALL. Na pewno nie pożałujesz.

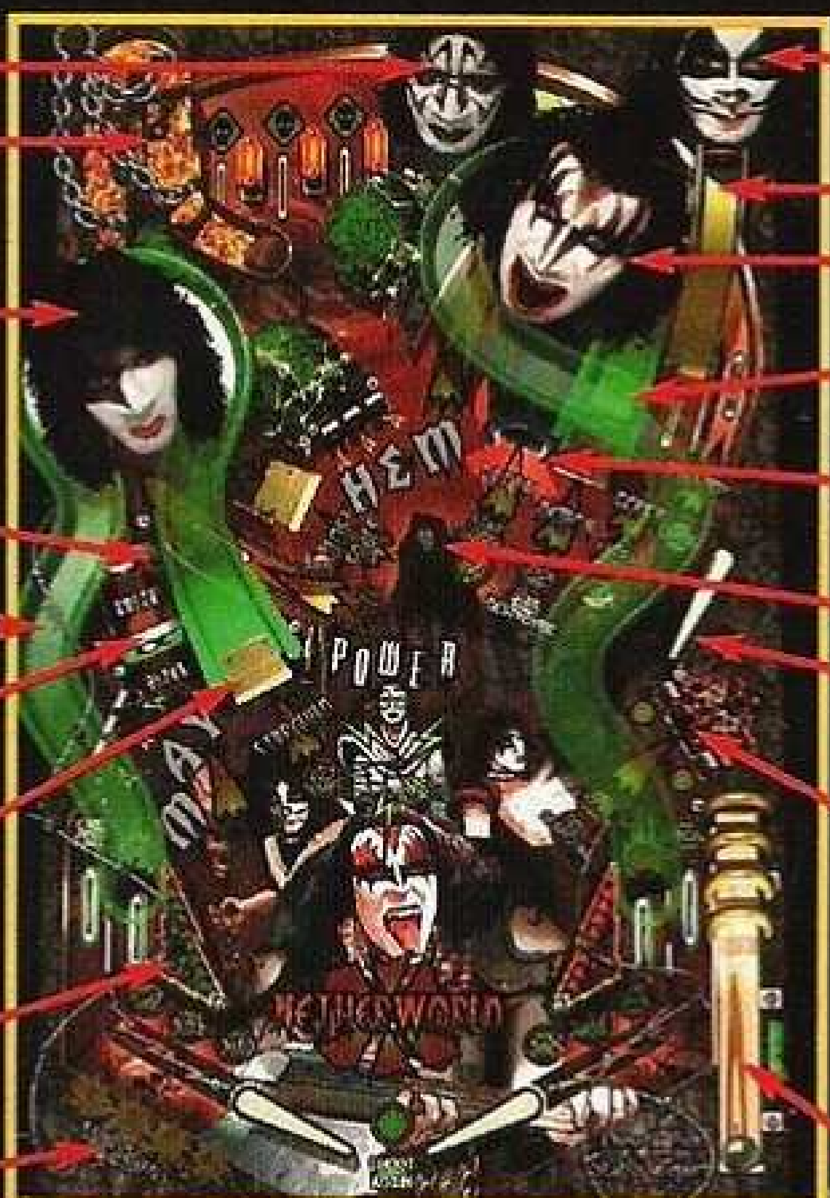
1



CLICK! AKCJA!

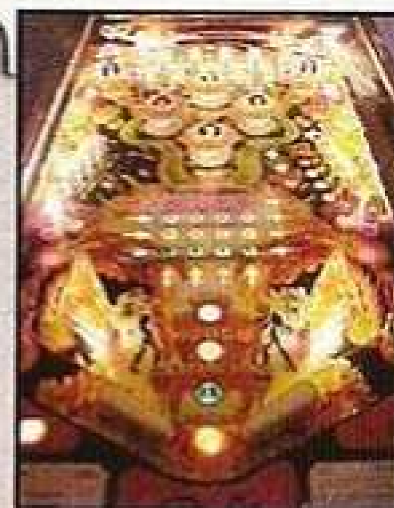
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę KISS PINBALL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile stołów zaprezentowano w grze?

2



INFO

POCZĄTKI KISSA



KISS PINBALL ma już 22 lata! Już w 1978 roku powstał prawdziwy stół, którego twórcy inspirowali się historią zespołu. Zostali oni zwabieni na koncert Kissa (bardzo w tych czasach popularnego) i po półtora roku wydali grę. Zabrało to tyle czasu, bo spece od promocji zespołu i oczywiście sami muzycy musieli zaakceptować KAŻDY rysunek na stole, który miał coś wspólnego z wielkim Kissem (za mało makijażu, za dużo makijażu, nie, nie, jednak za mało makijażu itd). Uzgadniano takie szczegóły, jak długość włosów artystów, wypukłość ust (ach, ach) i wielkość muskułów. Powstało około 17000 maszyn, co było całkiem sporą liczbą jak na taką produkcję. Teraz resztki tych cudeniek znajdują się najczęściej w rękach prywatnych kolekcjonerów, a jeżeli chcesz wstawić jeden z nich np. do salonu, to musisz liczyć się z wydatkiem rzędu około 2500 dolarów. Ciekawe, czy twórcy komputerowej wersji gry też mają schowane w piwnicy jakieś egzemplarze tego pinballowego stołu...

PC | PSX | N64 | DC | A

KISS Pinball

Odbijanie Kulki

69 zł	GOD / Play It	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	6-	6-

(+) Bardzo dobra grafika, ciekawe zadania do wykonania, świetna muzyka

(–) Szkoda trochę, że twórcy gry ograniczyli się tylko do dwóch stołów

KISS PINBALL to naprawdę świetna rozrywka. Doskonała dla miłośników tego typu rozrywek oraz zupełnych amatorów

5+

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Gwalina

Jak działa ludzkie oko?

Zwykle nie zastanawiasz się, jak obraz, który powstaje na ekranie monitora, trafia do twojego mózgu. Po prostu go widzisz. Jednak ten proces kryje wiele zaskakujących tajemnic

Źródło obrazu

● Każdy przedmiot może stanowić źródło obrazu. Wystarczy źródło światła (czyli fotonów), które oświetli daną rzecz, a następnie odbite trafi do oka. W przypadku gier jest nieco inaczej – tutaj monitor sam wytwarza fotony, a więc dodatkowe światło nie jest niezbędne. Pamiętaj jednak, że granie w ciemnym pokoju jest bardzo niezdrowe dla oczu.

● Oko działa jak aparat fotograficzny, w którym znajdują się załamujące światło soczewki (w oku to rogówka i soczewka), przesłona (tutaj tęczówka) i błona światłoczuła (siatkówka).

Źrenica

● Otwór w gałce ocznej, przez który wpada światło podążające na siatkówkę. Może mieć różną średnicę.

● Kiedy natężenie światła jest bardzo duże (np. gdy rano wychodzisz na ośnieżony stok w górach), źrenica zmniejsza swoją średnicę i zamyka dostęp zbyt dużej ilości światła do wnętrza oka. Wtedy możesz zauważyć, że komuś zwężyły się źrenice. Natomiast rozszerzają się one, kiedy jest za mało światła. Można więc powiedzieć, że oko samo reguluje, ile bodźców może jeszcze przyjąć.

Mózg

● Po przejściu przez soczewkę obraz zostaje odwrócony i zmniejszony trafia na siatkówkę. To mózg „uczy" się, że tak naprawdę świat nie jest postawiony na głowie. O ile teraz takie dane przetwarzane są w twoim mózgu zupełnie automatycznie, to niemowlęta na samym początku mają jeszcze trudności z normalnym widzeniem.

Soczewka

● Obustronnie wypukła soczewka załamuje światło, które na nią pada, usiłując przedostać się na siatkówkę, a stamtąd do mózgu.

● Może się ona zmieniać, stając się raz mniej wypukłą, a raz bardziej. W ten sposób próbuje załamać światło tak, żeby na siatkówce powstał ostry obraz. Dzięki temu dobrze widzisz zarówno to, czemu przyglądasz się z bardzo bliska (np. siedząc z nosem w monitorze), jak i to, co jest daleko (kolega niosący dla ciebie paczkę z grami).

Siatkówka

● Najważniejsza część oka. To tutaj impulsy świetlne są tłumaczone na „język" zrozumiały dla ludzkiego mózgu.

● W siatkówce na światło wrażliwe są dwa typy elementów: pręciki i czopki. Kiedy padnie na nie promień światła, zachodzą w nich procesy chemiczne, dzięki którym powstają impulsy elektryczne, które mogą bez problemu zostać przekazane przez nerw wzrokowy do mózgu. Jednak obraz musi znaleźć się DOKŁADNIE na siatkówce. Jeżeli tak się nie dzieje, mówimy o wadach wzroku, krótkowzroczności (obraz pada przed siatkówką) lub dalekowzroczności (obraz znajduje się za siatkówką).

Nerw wzrokowy

● Tworzą go połączenia nerwowe pręcików i czopków. W tym właśnie miejscu na siatkówce znajduje się tzw. plamka ślepa, od której zaczyna się nerw. Jeżeli obraz padnie na to miejsce, to nie zostanie zauważony.

● Nerw wzrokowy można porównać do drogi, którą impulsy wzrokowe przedostają się z siatkówki do mózgu. Jego zanik jest równoznaczny z utratą widzenia!

INFO

Światło, mruganie i dobroczynne działanie witaminy A

● Oko nie odbiera całego promieniowania, które na nie pada, ale tylko takie w przedziałach długości fali od 400 nm (fiolet) do 700 nm (czerwień). Dlatego też ucieka ci podczerwień (ponad 700 nm) i ultrafiolet (poniżej 400 nm).

● Podczas mrugania nawilżasz oko i oczyszczasz jego powierzchnię z kurzu oraz groźnych zarazków. Człowiek mruga średnio 2 razy co kilkanaście sekund. Niestety, w czasie pracy przy komputerze bardziej starasz się skupić na tym, co się dzieje na ekranie monitora i mrugasz znacznie rzadziej. Grozi to poważnymi chorobami oczu, dlatego też musisz odrywać co jakiś czas wzrok od ekranu i robić sobie przerwy w pracy. Najlepiej wtedy popatrzeć przez okno na zielone drzewa lub niebo.

● Witamina A jest potrzebna do procesów chemicznych zachodzących w pręcikach siatkówki. Znajduje się ona m.in. w marchewce (już teraz wiesz, co w niej widział Królik Bugs). Jeśli chcesz cieszyć się dobrym wzrokiem, jedz witaminę A regularnie.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, ilustracje: H. Kolodziejczyk

Najnowsze karty graficzne 3D

Nowe gry komputerowe mają coraz bardziej zaawansowaną trójwymiarową grafikę. Procesory już dawno przestały dawać sobie radę z jej samodzielną obsługą. Ciężar przekształcania skomplikowanych wielokątów spoczywa teraz na kartach graficznych



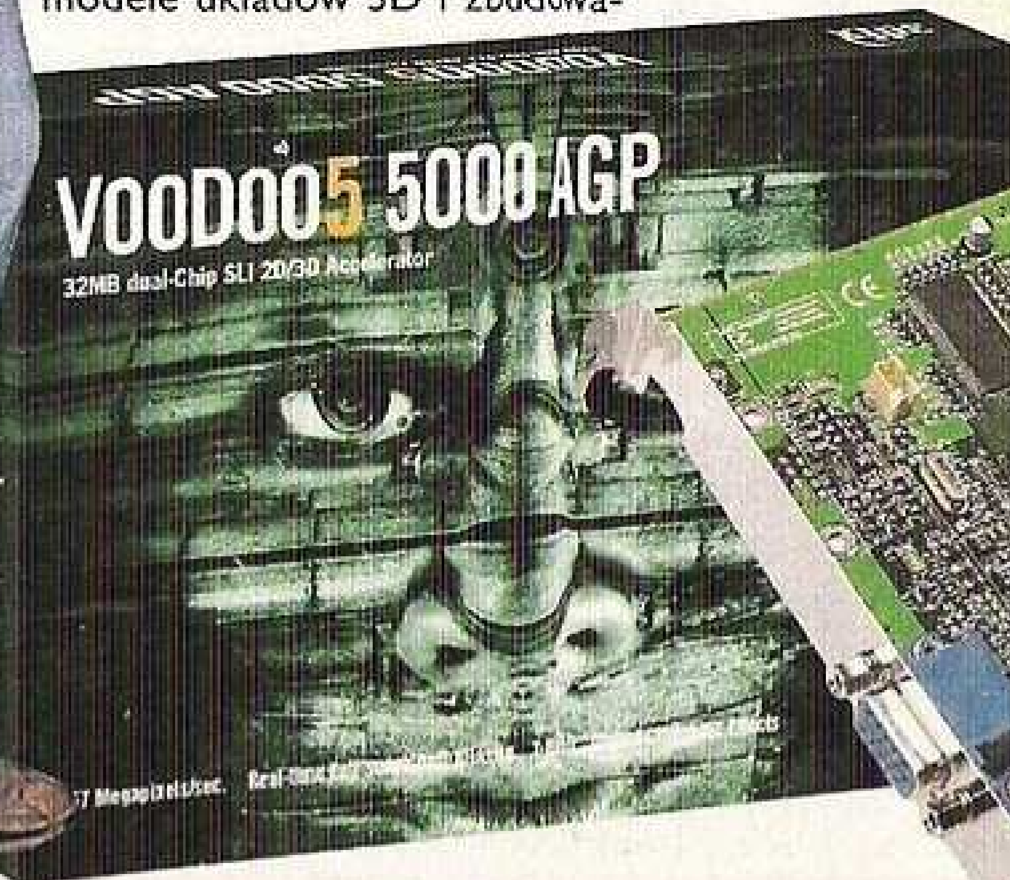
Niedawny hit, karta GeForce, doczekał się bardzo szybko równie potężnego następcy: GeForce 2 MX



Początkowo, w zamierzchłych czasach pierwszej części QUAKE, karta graficzna zajmowała się jedynie obsługą grafiki dwuwymiarowej, za całość operacji na obiektach trójwymiarowych odpowiedzialny był zaś procesor. Rozwój gier, a w szczególności ich rosnące wymagania dotyczące sprzętu, spowodowały konieczność stosowania dodatkowych układów – akceleratorów grafiki trójwymiarowych. Początkowo były to swego rodzaju „protezy" – dodatkowe karty łączone z kartą graficzną, np. VOODOO. Obecnie w sprzedaży są prawie wyłącznie wersje zintegrowane – układy odpowiedzialne za grafikę 2D i 3D znajdują się na jednej karcie. Częstotliwość, z jaką producenci, prześcigając się wzajemnie, oferują coraz to nowe modele układów 3D i zbudowanych na nich kart, jest naprawdę zdumiewająca. Praktycznie każdy miesiąc przynosi nowość w tej dziedzinie.

Trio GeForce 2

Karty oparte na układzie GeForce firmy nVidia (producenta popularnych kart Riva TNT 2) stały się jedną z największych sensacji ubiegłego roku. Niesamowicie duża wydajność chipu zapewniła mu pierwszeństwo w „wyścigu zbrojeń" pomiędzy producentami. Był to także pierwszy układ obsługujący funkcję T&L (Transform & Lighting – transformacja geometrii i oświetlenia 6), pozwalającą znacznie odciążyć procesor. Niestety, układ ten ma także wady – przede wszystkim wysoką cenę i duże zapotrzebowanie na energię, które ograniczało liczbę płyt głównych współpracujących z kartami opartymi na tym chipie. Aby nie stracić palmy pierwszeństwa na rynku, firma nVidia poszła za ciosem i przygotowała nową wersję swojego sztandarowego układu, nazwaną **GeForce 2**. Układ ten występuje w trzech podstawowych odmianach, różniących się możliwościami i ceną. Najdroższa i najbardziej wydajna wersja nosi oznaczenie **GTS Ultra**. Przyrost mocy osiągnięto w niej głównie poprzez zwiększenie częstotliwości taktowania układu (o 50 MHz) i zastosowaniu 32 MB (układ jest w stanie obsłużyć 64 MB) niezwykle szybkich pamięci DDR 2 (pracują one z częstotliwością 230 MHz, dla porównania: pamięć operacyjna PC działa z 66MHz, 100MHz lub



Również największy konkurent nVidii, firma 3dfx, nie próżnuje i wypuszcza coraz szybsze karty

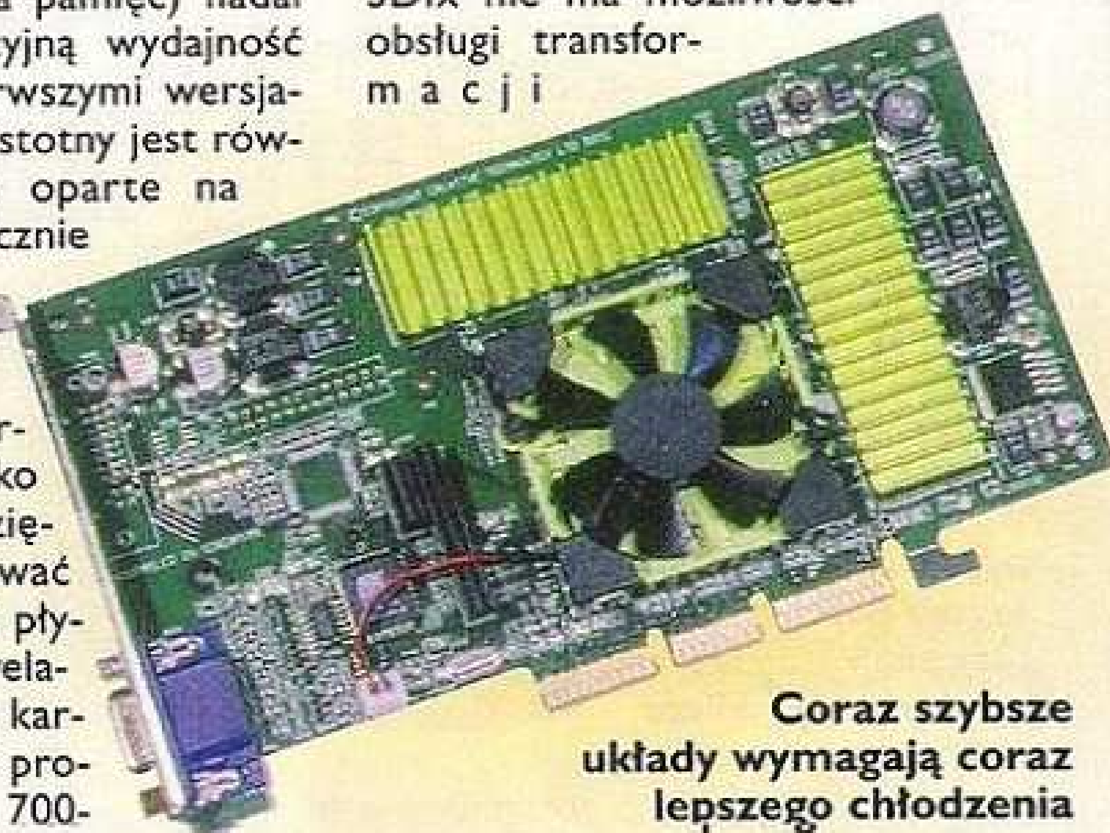


Propozycja Matroxa skierowana jest do prawdziwych miłośników multimediów

133 MHz). Dla przeciętnego użytkownika najciekawszą propozycją jest karta oparta na **najuboższej wersji oznaczonej MX**. Mimo okrojonych możliwości (zmniejszona o połowę wydajność, wolniejsza pamięć) nadal oferuje ona rewelacyjną wydajność porównywalną z pierwszymi wersjami GeForce. Bardzo istotny jest również fakt, że karty oparte na GeForce 2 mają znacznie mniejsze zapotrzebowanie na energię (układ nie ma nawet wentylatorka, jest chłodzony tylko poprzez radiator), dzięki temu można stosować je także ze słabszymi płytami głównymi. Rewelacyjna jest także cena karty – w zależności od producenta wynosi ona 700-1100 zł.

Wielkie Voodoo 4 i 5

Po bardzo udanych i popularnych kartach Voodoo 1 i 2 firma 3Dfx wypuściła na rynek wydajną, ale drogą i potrafiącą obsługiwać tylko obrazki w maksymalnie 65536 kolorach (tzw. 16-bitowy kolor), kartę oznaczoną Voodoo 3. Nie odniosła ona sukcesu, co spowodowało wypchnięcie 3Dfx z pierwszej ligi producentów chipów graficznych. Chcąc odzyskać pozycję, firma zaproponowała aż **trzy nowe karty oparte na procesorze VSA-100**, obsługującym już ponad 16 milionów kolorów (tzw. 32-bitowy kolor), a także obsługę Bufora T, poprawiającego jakość prezentowanych scen (między innymi poprzez wygładzenie skośnych linii). Niestety, nowy chip 3Dfx nie ma możliwości obsługi transformacji



Coraz szybsze układy wymagają coraz lepszego chłodzenia

i oświetlenia (T&L), co stawia pod znakiem zapytania jego konkurencyjność względem GeForce. Najprostszy model **Voodoo 4 4500** ma tylko jeden układ VSA, obsługujący 32 MB pamięci. Jego starszy brat **Voodoo 5 (występujący w dwóch wersjach: 5000 – PCI ❺ z 32 MB oraz 5500 – AGP ❶ z 64 MB)** ma dwa układy VSA i pełną możliwość obsługi nowych funkcji. Prawdziwym szokiem jest natomiast **Voodoo 5 6000**, marzenie każdego gracza. Karta ma aż cztery procesory VSA-100, obsługujące, uwaga, 128 MB pamięci! Karta jest ogromna (gdzieś trzeba było upchnąć te procesory...), z trudem mieści się w małych obudowach i ma tak duży pobór mocy, że konieczne stało się zastosowanie dodatkowego źródła zasilania (poprzez przewód dla drugiego dysku twardego).

Drogocenny Radeon

O zajęcie jak najlepszej pozycji w wyścigu producentów kart walczy także firma ATI. Ich poprzedni produkt Rage (występujący w wielu wersjach, np. Fury, Fury Pro czy Maxx) zdobył pewną popularność, ogromny sukces ma natomiast odnieść najnowszy produkt nazwany **Radeon**. Podobnie jak GeForce, ma on funkcję transformacji i oświetlenia (T&L) wzbogaconą przez ATI o dodatkowe możliwości, takie jak sprzętowe pokrywanie wierzchołków wielokątów czy opcję pozwalającą wyeliminować obliczanie niepotrzebnych (zasłanianych przez inne obiekty) elementów obrazu. Radeon potrafi także obsłużyć wszystkie funkcje planowane w nowym, jeszcze nie ukończonym Direct X 8 i system nakładania trójwymiarowych tekstur, także mogący zrewolucjonizować gry komputerowe, ale wymagający dużego zapasu mocy procesora zamontowanego na karcie graficzne. Praktyczne testy wykazały wysoką wydajność w 32-bitowym kolorze, porównywalną z osiągami układów nVidia. Zmiana ustawień na 16-bitowy kolor powoduje tylko nieznaczny przyrost prędkości, inaczej niż w konstrukcjach konkurencji, gdzie taka operacja przynosi dosyć duży jej wzrost. Niestety, do zakupu Radeona zniechęca przede wszystkim cena – podstawowa wersja z 64 MB szybkiej pamięci DDR kosztuje bowiem ok. 1500 zł.

Podwójne Millennium G 450

Karta niezbyt popularnej u nas firmy Matrox ma być odpowiedzią na poczynania konkurencji. Ma ona 32 MB szybkiej pamięci DDR i jest w stanie pracować z maksymalną rozdzielczością 1048x1536 przy 32-bitowym kolorze. Karta obsługuje nową technologię Vibrant Color Quality, mającą poprawiać jakość wyświetlanego koloru. Podobnie jak poprzednie konstrukcje Matroxa, **G 450 wykonana została jako karta Dual Head ❸** – ma dwa niezależne wyjścia monitorowe. Każde z nich można dowolnie skonfigurować w zależności od typów posiadanych monitorów. Na rynku są już gry (np. MS FLIGHT SYMULATOR), które mogą korzystać z dwóch monitorów naraz, na jednym wyświetlając obraz z kabiny, a na drugim np. sytuację zewnętrzną. Karta ma także coraz popularniejsze wyjście telewizyjne ❼, które umożliwia granie lub np. oglądanie filmów DVD na dużym ekranie telewizora. Dla osób lubiących eksperymentować z obrazem firma Matrox przygotowała wersję **Marvel G 450**, dodatkowo wyposażoną w tuner telewizyjny i amatorski graber video służący do przechwytywania obrazu.

Co robić? Co robić?

Tempo rozwoju kart graficznych jest ogromne. Praktycznie nie można już nadążyć z rozbudowywaniem PC. Jeśli więc twoja stara karta nadal nieźle radzi sobie z nowymi grami, to jeszcze nie ma sensu wydawać dużych pieniędzy na zakup nowego modelu. Lepiej spokojnie poczekać na propozycje producentów i rozwój wypadków na rynku. Jeśli natomiast stoisz przed koniecznością zakupu nowej karty (lub dopiero kupujesz komputer), to wybór jest naprawdę ogromny. Wiele zależy od twoich sympatii względem określonych firm (i, oczywiście, zasobności portfela...). Tak czy inaczej, jest w czym wybierać i nawet najbardziej wybredny miłośnik sprzętu komputerowego znajdzie coś dla siebie.

INFO

Słowniczek

❶ **AGP – Accelerated Graphic Port**
– najnowsze i najszybsze gniazdo, skonstruowane specjalnie z myślą o obsłudze szybkich kart graficznych. Istnieje w trzech podstawowych odmianach różniących się prędkością działania: pojedynczą, podwójną i poczwórną.

❷ **DDR (Double Data Rate)**
– ultraszybki tryb pracy pamięci, zapewniający dwukrotnie szybszą transmisję danych między pamięcią a procesorem karty graficznej.

❸ **Dual Head**
– karta graficzna mająca dwa wyjścia, co umożliwia podłączenie do niej dwóch niezależnych od siebie monitorów wyświetlających inny obraz (np. dwa różne ekrany Worda).

❹ **Głębia kolorów**
– liczba kolorów, które program jest w stanie wyświetlić jednocześnie na ekranie monitora. Współczesne karty graficzne potrafią pracować przy 16- i 32-bitowym kolorze (zazwyczaj wyższa jakość uzyskana przy większej liczbie kolorów powoduje zwolnienie działania gry). Głębię podaje się zazwyczaj jako trzeci parametr po rozdzielczości (np. „800x600/16 bit" oznacza obraz o wielkości 800 na 600 pikseli przy 16-bitowym kolorze).

❺ **PCI – Peripheral Component Interface**
– drugie z gniazd współpracujących z kartami graficznymi. Mimo stosowania złącza AGP większość producentów nadal oferuje karty PCI ze względu na starsze komputery i (przede wszystkim) systemy wielomonitorowe.

❻ **T&L – Transform & Lighting**
– transformacja geometrii i oświetlenia. Tryb pracy dostępny w niektórych nowych kartach graficznych. Polega on na tym, że układ karty dodatkowo zajmuje się przekształcaniem figur, z których zbudowany jest obraz i nakładaniem na nie świateł, co pozwala odciążyć procesor, a w konsekwencji zwiększyć szybkość działania gry czy programu 3D.

❼ **TV Out**
– wyjście umożliwiające oglądanie obrazu z komputera (np. gry lub filmu DVD) na ekranie telewizora. Zazwyczaj karty występują w dwóch wersjach: bez i z TV Out (ta druga jest droższa o kilkadziesiąt złotych).

INFO

Dobra karta – duży wydatek?

Najnowsze modele kart graficznych mogą kosztować majątek! Natomiast ich tańsze odpowiedniki, produkowane przez mniej znane firmy, mimo że wykorzystują te same układy graficzne, mogą działać mniej wydajnie. W takiej sytuacji trudno dokonać najlepszego zakupu.

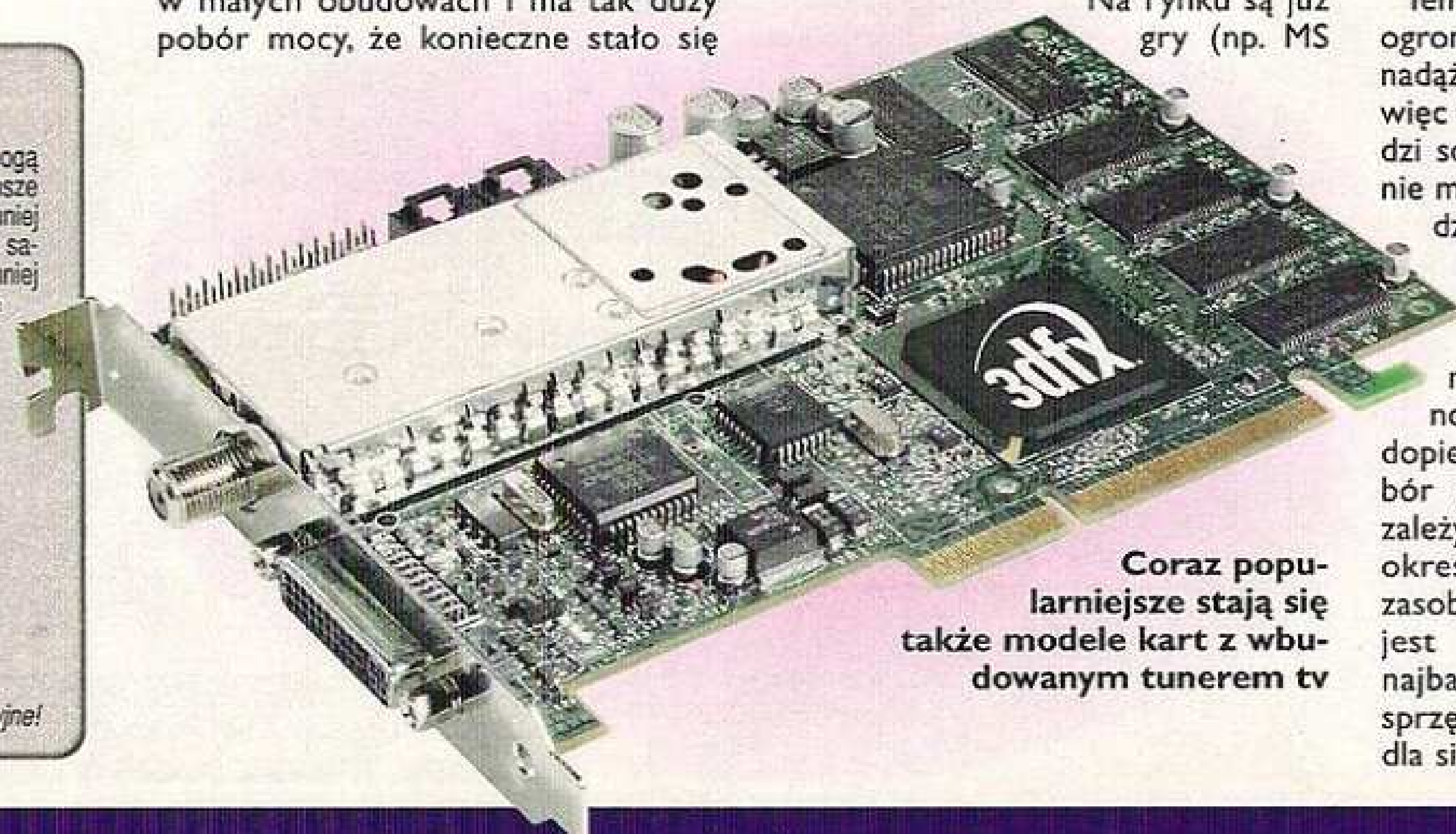
Karty znanych producentów:

GeForce, 32 MB	1820 zł
GeForce 2 GTS, 64 MB	2700 zł
Nvidia Quadro, 64 MB	3730 zł
VooDoo 5 5500, 64 MB	1550 zł
ATI Rage 128 Pro + tv	1200 zł

Karty mniej znanych producentów:

GeForce, 32 MB + tv	680 zł
GeForce 2 GTS, 32 MB	1570 zł

Uwaga, ceny orientacyjne!



Coraz popularniejsze stają się także modele kart z wbudowanym tunerem tv

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe producentów; Paweł Sonnenburg; Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11

Barwy (prawie) doskonałe

Doskonałe barwy na zdjęciach z aparatów cyfrowych? I to wszystko za przystępną cenę, która nie zrujnuje twojej kieszeni?



OSZUKAĆ ŚWIATŁO ?



Żółte światło żarówki zupełnie zmienia barwy wszystkich obiektów. Fotka wykonana przy użyciu standardowej lampy błyskowej oraz aparatu cyfrowego bez kolorystycznej obróbki zdjęć nie wyjdzie zbyt dobrze



Jednak dzięki zastosowanej w aparatach HP technologii doboru kolorystki zdjęcia rezultaty są znacznie lepsze. Teraz barwy wszystkich przedmiotów przypominają te, które widział autor fotografii



Złe oświetlenie pomieszczenia sprawiło, że fotografia nie wyszła za dobrze. Twarz chłopczyka jest zbyt żółta, a całe zdjęcie – zdecydowanie za ciemne



Ta fotografia jest o wiele ładniejsza dzięki właściwemu doborowi kolorystyki zdjęcia wykonanej przez aparat HP. Twarz chłopca ma naturalny kolor, a barwy zabawek są o wiele żywsze. Ach, co za sielanka!

Dobre zdjęcie powstaje po dokonaniu szczegółowych obliczeń



Popularne modele cyfrówek, których cena nie odstrasza, zniechęcają nabywców dość niską jakością otrzymywanych fotografii. Kolorystycznie zdjęcia prezentują się niezbyt dobrze, a do wykonania dobrej fotki aparat potrzebuje idealnego oświetlenia. A przecież nikt nie ma w domu zestawu fachowych lamp, pozwalających stworzyć takie warunki. Poza tym zdjęcia bardzo często wykonuje się w plenerze, w lesie lub w cieniu budynków, gdzie doskonale spisują się profesjonalne modele, na które jednak stać tylko zawodowców. Ideałem byłby mały, poręczny i jednocześnie tani aparat cyfrowy, który jednocześnie robi ładne kolorystycznie zdjęcia. Niestety, matryce CCD (elementy aparatu zamieniające obraz w impulsy elektryczne), oferujące wysoką jakość obrazu, są nadal bardzo drogie. Prawdziwe wydawało się więc przysłowie „Albo rybka albo akwarium". Okazało się jednak, że można polepszyć jakość otrzymanych zdjęć, poprawiając technologię przetwarzania obrazu.

Za takie trudne zadanie zabrała się firma Hewlett-Packard, znana między innymi jako producent komputerów i popularnych drukarek. Opracowana przez nią technologia obróbki obrazu składa się z trzech podstawowych procesów. **Pierwszy, nazwany depikselizacją, polega na odtworzeniu barw każdego z pikseli na podstawie zarejestrowanych przez matrycę CCD danych** (patrz ramka). Wykorzystywana w tym celu metoda podobna do systemu wykorzystywanego w satelitach NASA obserwujących powierzchnię Ziemi. Jak widać sprawa jest więc całkiem poważna...

Drugi etap to przygotowanie obrazu do zapisania go w postaci cyfrowej – żeby można było wyświetlić zdjęcie na ekranie komputera lub od razu je wydrukować. **Proces ten odpowiada obróbce, jakiej poddaje się klisze w laboratorium fotograficznym, i dlatego nieco skomplikowanie nazywa się go preferowaną reprodukcją fotograficzną (PPR).** Po zakończeniu wszystkich tych zabiegów zdjęcie jest już praktycznie gotowe. Jednak nadal możliwe są pewne błędy w odwzorowaniu kolorów. **Aby ich uniknąć, aparaty HP poddają gotowe zdjęcia procesowi wyrównania barw.** Zapewnia to bardzo dobre przedstawienie np. znajdujących się blisko siebie różnych odcieni tej samej barwy. Wszystko to wygląda bardzo ładnie, ale jak szybko aparat przeprowadza te skomplikowane obliczenia matematyczne? Okazuje się, że nie zajmuje mu to wiele czasu, tak że nie powinieneś zauważyć żadnych opóźnień.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy HEWLETT PACKARD możecie wygrać aparat cyfrowy HP Photo Smart C315. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Z jakich etapów składa się technologia obróbki obrazu zastosowana w nowych aparatach cyfrowych HP?



Photo Smart 315 Hewlett Packarda to jeden z najnowszych i najprostszych modeli w ofercie – kosztuje ok. 1900 zł

Cyfrowe aparaty fotograficzne z technologią obróbki obrazu zwiastują przełom w fotografowaniu. Do wielu zalet cyfrowej fotografii dochodzi kolejna – dobra jakość zrobionych „cyfrówkami" zdjęć. Dzięki temu będziesz mógł praktycznie od razu cieszyć się wykonanymi fotografiami i nie będziesz już musiał martwić się o ich niezbyt dobrą kolorystykę. Szkoda jedynie, że cena aparatów cyfrowych jest dalej wysoka – choć, jak widać, powoli się to zmienia.

INFO Depikselizacja

Standardowo barwy czerwona i niebieska punktu X oznaczane są na podstawie dwóch sąsiadujących punktów. W rezultacie często dochodzi do tzw. pikselizacji zdjęcia

W nowej generacji aparatów HP niebieska i czerwona składowa punktu X wyznaczana jest ze znacznie większej liczby punktów. Dzięki temu kolory są bardziej naturalne



Aparaty cyfrowe zapewne zrewolucjonizują rynek. Dzięki nim każdy będzie mógł pobawić się w profesjonalnego fotografa

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały prasowe Hewlett Packard

FINAL FANTASY THE MOVIE

Fimowa wersja wspaniałej serii gier komputerowych ma wszelkie szanse, aby zdobyć Oscara w 2002 roku

W roku 2065, kiedy toczy się akcja filmu FINAL FANTASY, Ziemia przypomina wymarłą planetę. Miasta są wyludnione i zrujnowane, cywilizacja chyli się ku upadkowi, a nieliczni ludzie, którzy przeżyli zagładę, walczą o przetrwanie. Jednocześnie naukowcy próbują odpowiedzieć na pytanie, czym naprawdę jest życie i kres egzystencji... **W tym nieprzyjaznym świecie śmierć stała się o wiele powszechniejsza niż miłość, ale i ta się zdarza. Choćby parze głównych bohaterów, Aki i Grey'owi, którzy próbują odnaleźć się w nowej rzeczywistości. Ich uczucie to główny wątek ekranizacji.**

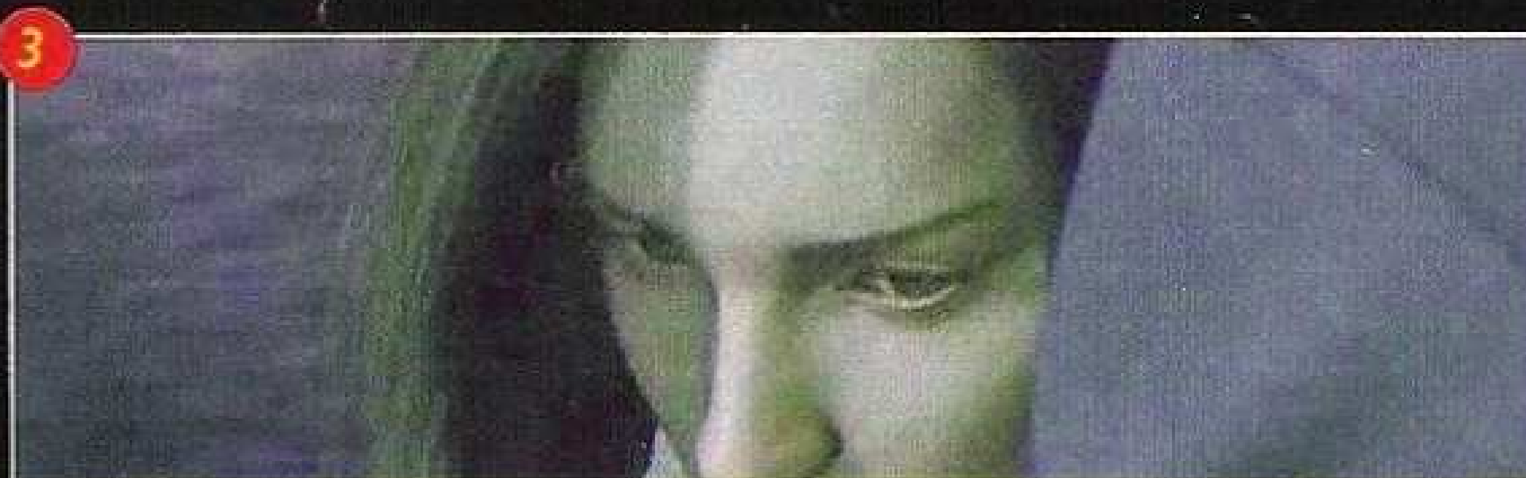
Tak zacznie się ten niesamowity film przygotowany przez firmę Square, twórcę doskonałej komputerowej serii FINAL FANTASY. Realizowany na malowniczych Hawajach, w całości powstaje na komputerach przy wykorzystaniu techniki motion capture, polegającej na odtwarzaniu każdego ruch czy gestu aktorów dzięki specjalnym czujnikom przymocowanym do ich ciał i ubrań. **Na twarzach cyfrowych postaci zobaczysz więc zmęczenie, strach i radość. W ich oczach niepokój lub przerażenie.** Wszystko to dzięki zastosowaniu najlepszego sprzętu komputerowego i sztabu grafików, pracujących wcześniej np. przy „Piątym Elemencie" i animowanych produkcjach Disney'a. Jednak na tym nie kończy się rola żywych postaci, w FINAL FANTASY sławne osoby użyczyły bowiem głosu przedstawianym przez siebie bohaterom.

Poza wątkiem miłosnym film dostarczy widzom także innych, niesamowitych wrażeń. Będziesz mógł przenieść się w przeróżne, tajemniczo wyglądające miejsca i światy. Niezwykle ważnym elementem filmu staną się także ekscytujące sceny walk i pojedynków bohaterów z Obcymi, którzy chcą zawładnąć Ziemią. Oczywiście to tylko część czekających cię atrakcji...

Reżyserem i scenarzystą filmu jest Hironobu Sakaguci, twórca potęgi Square. Swoich ciał i głosów użyczyli znani aktorzy: Ming-na Wen („Ostry dyżur"), Alec Baldwin („Polowanie na Czerwony Październik") czy Ving Rhames („Con Air", „Mission Impossible"). Premiera FINAL FANTASY odbędzie się 13 lipca 2001 roku.


1 *Bycie samotną kobietą w tym niebezpiecznym świecie jest szczególnie przykre...*


2 *W każdej chwili można stracić życie, wpadając w ręce Obcych*


3 *Główna bohaterka filmu, Aki – naukowiec, która bada język oraz zachowania Obcych – jest szczególnie narażona na niebezpieczeństwo...*


4 *Bezpieczna czuje się jedynie w ramionach ukochanego*


5 *Jednak i on nie jest w stanie zmienić otaczającej ich, ponurej rzeczywistości*


6 *Czy Aki i Grey odnajdą wreszcie spokój oraz miłość? Zobaczycie w filmie...*

Tekst: Agnieszka Trzebska

Wygaszacz ekranu

Chicken Run

Wygaszacz ekranu to takie sprytne urozmaicenie, które pojawia się na ekranie, gdy włączony komputer nie jest przez pewien czas używany. Przy odrobinie wysiłku można sobie stworzyć własny, np. z bohaterami filmu „Chicken Run"

1. Przygotowania



Na stronie www.chickenrun.com można znaleźć wiele materiałów dotyczących filmu

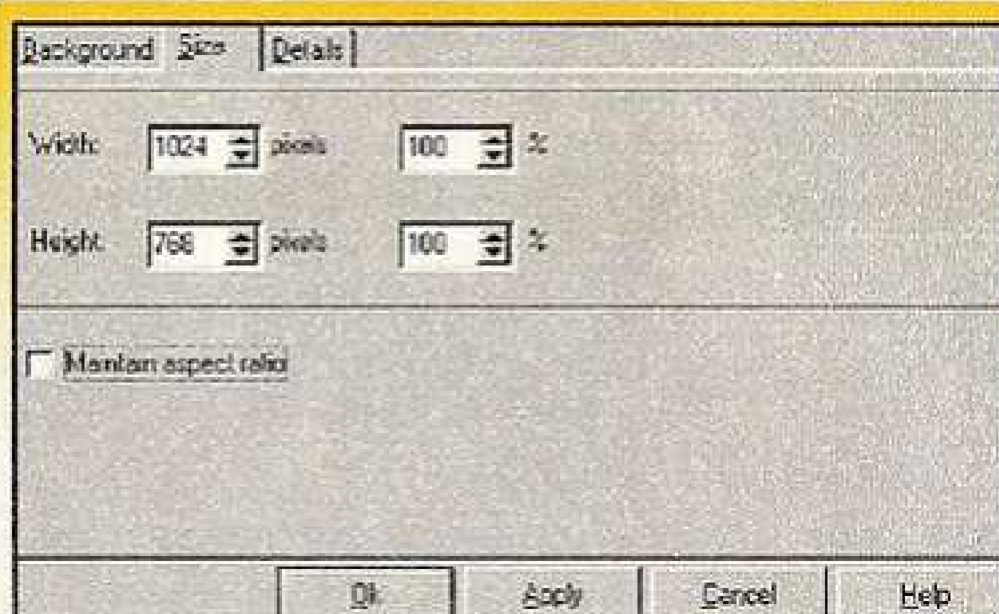
● Dobrym programem służącym do upiększania ekranu jest **Animated Screen**. Można go ściągnąć ze strony **www.pysoft.com** jako shareware i używać przez trzydzieści dni. Po upływie tego czasu trzeba go usunąć albo zarejestrować.

● Do stworzenia wygaszacza ekranu z Chicken Run potrzebne będą wizerunki głównych bohaterów Rocky'ego i Ginger, a także czarnego charakteru, pani Tweedy. Odwiedź oficjalną internetową stronę filmu **www.chickenrun.com**, skąd można ściągnąć zdjęcia wszystkich tych postaci. Ciekawe materiały znajdują się też na **www.chickenrun.co.uk** i na **www.aardman.com**.

Oczywiście, jeśli chcesz, zamiast z Chicken Run, możesz zrobić wygaszacz np. z X-Men'a albo Dragonball'a czy czegokolwiek innego. Ważne jest, żeby mieć odpowiednie materiały graficzne.

● Na początku musisz otworzyć plakat zawierający interesujące cię zdjęcia i wyciąć je, a następnie zapisać w formacie GIF. Można to zrobić dowolnym programem graficznym, choć niektóre są słabsze od pozostałych. Dobrze sprawdza się popularny **Paint Shop Pro**. Osoby mające większe doświadczenie mogą zrobić animowane gify, które potrafią ładnie ożywić wygaszacz ekranu. W Paint Shop Pro służy do tego opcja **Animation Shop**.

2. Instalowanie programu



Po wejściu w Animation Properties w części Size należy podać rozmiar wygaszacza. Najlepiej jest wpisać rozdzielczość własnego ekranu

● Jeśli wszystkie zdjęcia są już przygotowane, czas zainstalować Animated Screen. Podczas instalacji nie zmieniaj żadnej opcji – akceptuj wszystkie domyślne ustawienia.

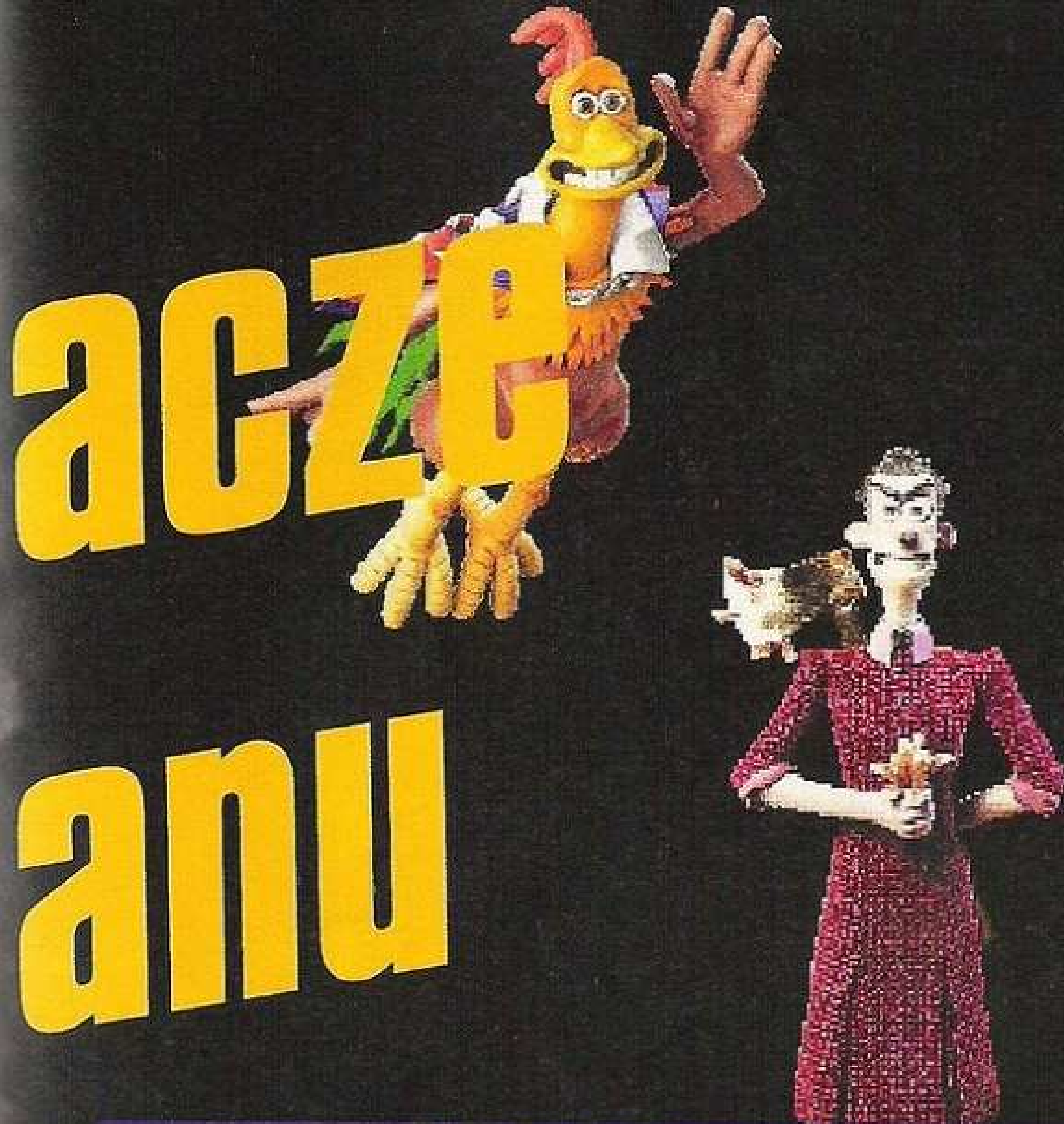
● Po uruchomieniu programu trzeba ustawić parametry tworzonego wygaszacza. W tym celu wejdź do menu **Edit** i wybierz **Animation Properties**.

● W polu **Background** wybierz jako **Type** opcję **Screen**. Dzięki temu wygaszacz będzie pracował z tłem z Windows. Jeśli bardzo chcesz, możesz wybrać **Picture And Colors** i stworzyć sobie jakieś ciekawsze tło.

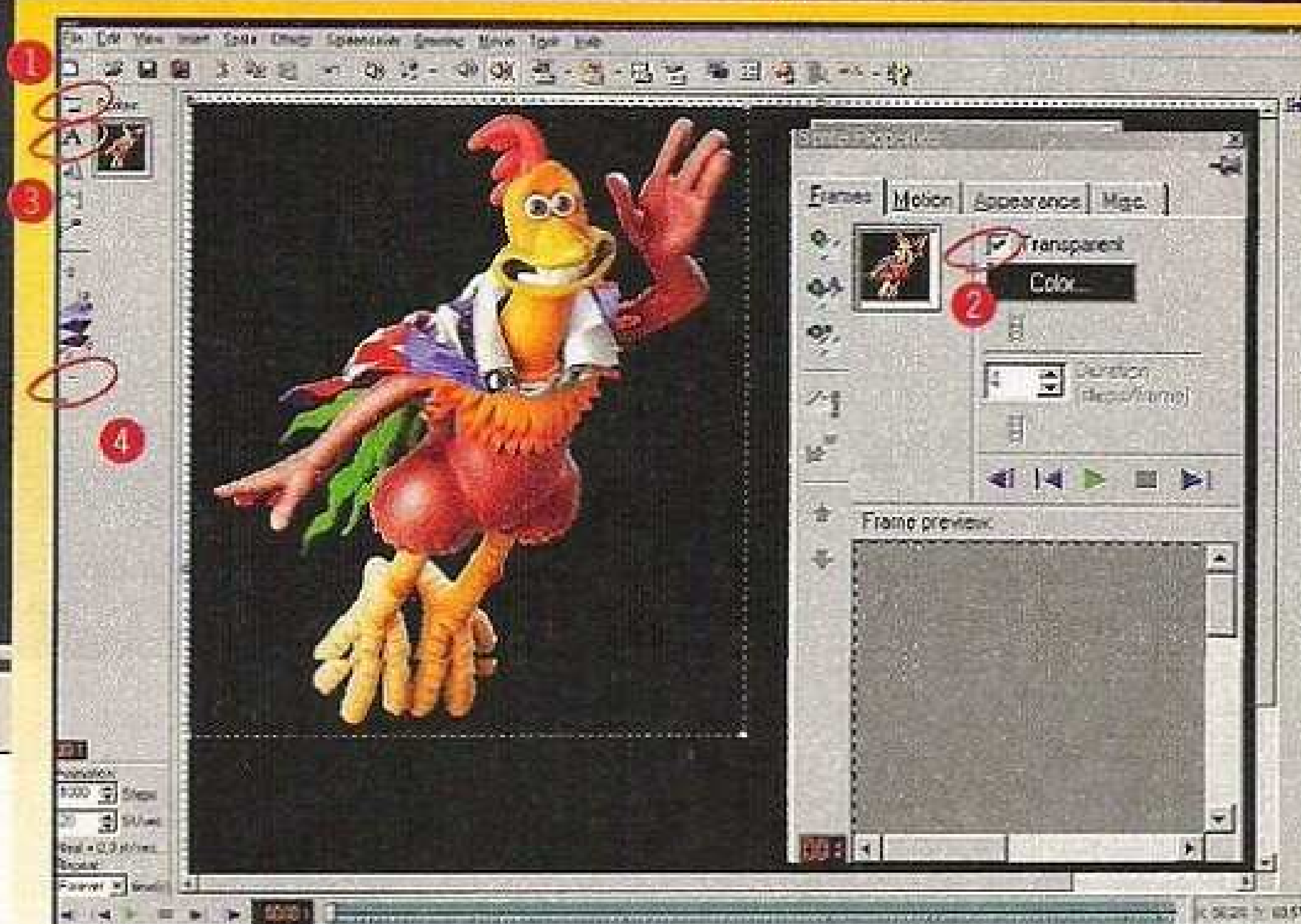
● W polu **Size** musisz zaznaczyć kwadracik przy **Maintain Aspect Ratio**. Jako szerokość i wysokość podaj rozdzielczość ekranu. Może to być 800x600, 1024x768 lub ewentualnie inna. Jeśli nie wiesz, jaką masz rozdzielczość ekranu, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na ekranie (ale nie na żadnej ikonie, tylko na tle). Następnie trzeba wybrać **Właściwości** i przełączyć się na **Ustawienia**. Po prawej stronie można znaleźć rozdzielczość ekranu w pikselach, (np. 1024 na 768 pikseli). Właśnie te dwie liczby należy wpisać w Animation Shop.

● W opcji **Details** ustaw szczegóły dotyczące odtwarzania wygaszacza. **Number Of Steps** oznacza, z ilu klatek będzie się on składał, natomiast **Steps Per Second** mówi, ile obrazków będzie wyświetlonych w ciągu sekundy, czyli odpowiada za szybkość animacji. Za pierwszym razem najlepiej jest przyjąć ustawienia proponowane przez komputer. Zawsze można je później poprawić.

Ginger, bohaterka filmu Chicken Run, spodobała się też polskim widzom



3. Wstawianie postaci



W części roboczej programu należy umieścić w odpowiednich miejscach wszystkie elementy wygaszacza. W polu Sprite Properties ustawiasz właściwości obrazków

● Wszystkie elementy, które nie są częścią tła, ale pełnią jakąś rolę w wygaszaczu, noszą nazwę **Sprite**. I właśnie je będziesz teraz wstawiał do swojej pracy.

● Na początku wybierz znajdującą się po lewej stronie ikonę **Add New Sprite With Image** (1). Następnie wskaż plik, który ma zostać załadowany. Jeśli jest to animowany GIF, musisz jeszcze wybrać opcję **Entire File**.

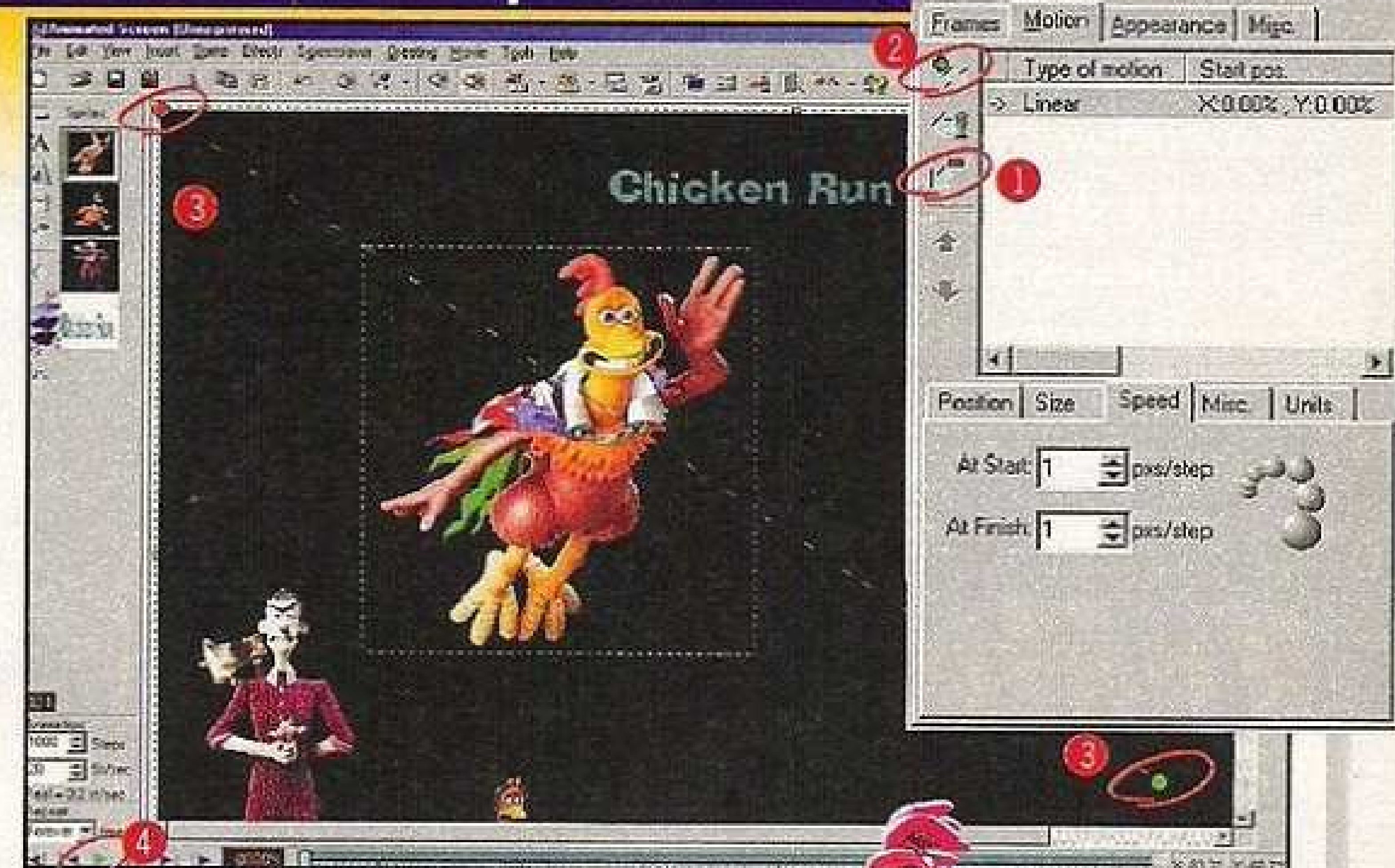
● W oknie **Sprite Properties** uruchom opcję **Transparent** (2). Spowoduje to, że tło tego obrazka stanie się przezroczyste i nie będzie kolidować z tłem samego wygaszacza.

● Przy pomocy myszy można bardzo łatwo przesunąć postać w dowolne miejsce wygaszacza. W dość prosty sposób da się również zmienić rozmiar obrazka. Wystarczy skierować kursor na czerwony punkt w rogu i nacisnąć przycisk myszy. Nie puszczając go i sterując kursorem, możesz dowolnie zmienić wysokość i szerokość danej postaci. Po dopasowaniu jej wielkości i położenia dokładnie tak samo postępuj z pozostałymi. Gdy już wstawione zostaną wszystkie Sprite, dobrze by było dodać jeszcze jakiś napis. Naciśnij więc **Add New Sprite With Text** (3). W odpowiednie pole wpisz treść napisu, a pozostałe zostaw bez zmian. Również temu obiektowi musisz ustawić **we właściwościach** opcję **Transparent**.

● Po lewej stronie znajduje się lista wszystkich Sprite. Oprócz pokazywania, ile ich jest, spełnia ona jeszcze jedną funkcję. Mianowicie ustala, które zdjęcia będą widoczne. Jeśli dwa wizerunki nachodzą na siebie, jeden z nich musi zasłonić drugi. Ukryty zostaje zawsze znajdujący się niżej na liście. Jeśli z jakichś powodów nie odpowiada ci taka kolejność, możesz łatwo przenieść obrazek wyżej albo niżej. Służą do tego **strzałki** (4).



4. Ruchome postacie



Czerwony punkt oznacza początek, a zielony koniec drogi (3), po której będzie poruszał się Rocky. Obydwa punkty można dowolnie przesuwać

● Nadszedł czas, aby wprawić twoje postacie w ruch. Załóżmy, że postać Rocky'ego umieściłeś w lewym górnym rogu ekranu i chcesz, żeby przefrunął na prawą stronę. W tym celu wybierz przedstawiający go **Sprite** i w polu **Właściwości** kliknij w miejscu oznaczonym jako **Motion**. Odpowiada ono za poruszanie się postaci. Przy pomocy przycisków **minus** (1) oraz **plus** (2) ustal rodzaj ruchu.

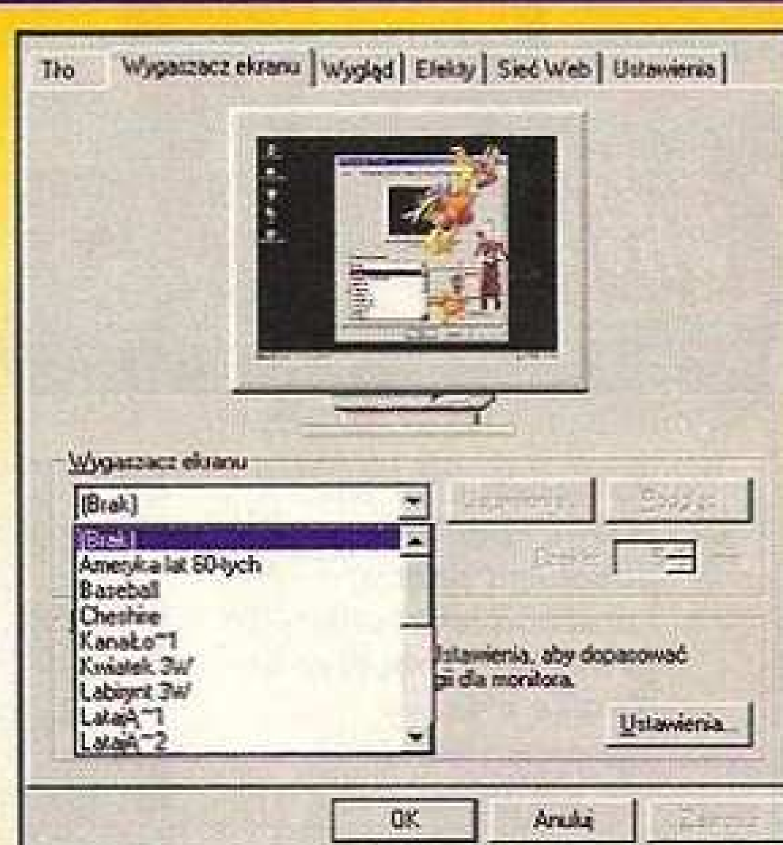
● Na początek wybierz **Linear**, czyli liniowy. Na obrazku z Rocky'm powinna się teraz pojawić linia (3), której jeden koniec jest czerwony, a drugi zielony. Czerwony oznacza miejsce, skąd ruch się rozpocznie, a zielony, gdzie się zakończy. Obydwa punkty można przesuwać przy pomocy myszy i w ten sposób ustalić trasę Rocky'ego. W polu **Speed** podajesz, o ile pikseli ma się przesunąć postać w jednej klatce. Na początku dobrze jest podać wartość pomiędzy **40** a **50**. Na dole znajduje się przycisk **Play** (4) który służy do sprawdzania, czy ustawienia są prawidłowe.

● Następnie wybierz postacie pani Tweedy oraz Ginger. Ustal rodzaj ruchu jako **Bounce** (odbijanie), a w polu **Misc** jako punkt startowy podaj **Left**. Takie ustawienia spowodują, że obie postacie zaczną się poruszać po ekranie z lewej strony na prawą, a następnie skręcą i w końcu pojawią się ponownie w miejscu startu. Wybierz szybkość poruszania się obu postaci. Niech Ginger ma **50**, a pani Tweedy **40**. W ten sposób będzie to wyglądało jakby jedna goniła drugą. Na końcu warto jeszcze zająć się tekstem. Jeśli ustawisz mu jako rodzaj ruchu opcję **Random**, to będzie się on pojawiał i znikał w losowych miejscach ekranu.

5. Instalowanie wygaszacza

● Podczas ustalania ruchów postaci należy po każdej zmianie sprawdzić działanie wygaszacza przy pomocy klawisza **Play**. Gdy wreszcie osiągniesz zadowalający rezultat, możesz zapisać wygaszacz do pliku. Aby to uczynić, wybierz **File, Export, a następnie Create Screensaver File**. O ile nie zostało to zmienione wcześniej, plik zostanie zapisany w podkatalogu Screensavers katalogu zawierającego program Animated Screen. Należy go przegrać do **C:\Windows\System**.

● Gdy już to zrobisz, kliknij prawym klawiszem myszy na ekranie (ale nie na żadnej ikonie) i z pojawiającego się menu wybierz **Właściwości**. Następnie przełącz się na stronę zatytułowaną **Wygaszacz Ekranu**. Znajduje się tam pole z wpisaną nazwą obecnie używanego wygaszacza. Po naciśnięciu na strzałkę po prawej stronie pokaże się lista dostępnych wygaszaczy. Należy z niej wybrać swój i nacisnąć OK. Wygaszacz jest już zainstalowany i pojawi się na ekranie, jeśli pozostawisz komputer w spokoju przez ustalony czas. Czekając na jego pojawienie się nie możesz naciskać klawiszy na klawiaturze ani poruszać myszką. Wygaszacz jest uruchamiany tylko wtedy, kiedy komputer przez pewien czas nie otrzymuje żadnych sygnałów od użytkownika.



We Właściwościach ekranu należy przejść do części Wygaszacz Ekranu, gdzie można zainstalować stworzone przed chwilą dzieło

● Najważniejsze jest to, że stworzony z poświęceniem wygaszacz można przegrać na dyskietkę i podarować kolegom (i koleżankom), aby mogli podziwiać twój kunszt!

Programowanie to dość dziwne zajęcie. Zawodowcy tworzący rozbudowane programy muszą dysponować sporą wiedzą i doświadczeniem. Jednocześnie małe programiki mogą zostać stworzone nawet przez początkujących. Trzeba tylko znać najważniejsze podstawy

Krótki Kurs Programowania

Część 1: Podstawy najważniejszych języków programowania

Część 2: Miniporadnik programowania w języku JavaScript

Część 3: Obiekty, pętle i funkcje w JavaScript

Witajcie!

Po teorii czas na praktykę. Naukę programowania zaczniemy od JavaScript, bo jest to język dość łatwy, a przy tym pozwala na zrozumienie ogólnych zasad rządzących pisaniem programów. Dzięki doświadczeniom zdobytym z JavaScript nie powinieneś mieć później problemów z innymi językami. Istnieje jeszcze drugi powód, dla którego wybraliśmy właśnie Java-Script. Otóż kompilator do niego jest bardzo łatwo osiągalny. Praktycznie każda przeglądarka stron WWW zawiera coś takiego. Dlatego programy JavaScript można pisać w zwykłym edytorze tekstu, a przeglądać np. w **Internet Explorer** albo **Netscape Navigator**. Po napisaniu programu po prostu zapisujesz go do pliku *.html, który następnie otwierasz przeglądarką. Jeśli teraz chcesz coś zmienić, wystarczy wprowadzić nowe instrukcje do pliku źródłowego, a w przeglądarce nacisnąć przycisk **Odśwież**. Ten sposób pozwala na szybkie sprawdzanie, jaki efekt daje konkretna instrukcja, a także pozwala na dość szybkie eliminowanie błędów. Ostatnią zaletą tego języka jest fakt, że znajomość JavaScript pozwoli na stworzenie lepszych stron WWW.

Po wpisaniu do pliku HTML kodu źródłowego podanego poniżej i uruchomieniu pliku powinieneś zobaczyć na ekranie okienko z napisem Witajcie!




```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
alert(„Witajcie!");
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Na początku napiszemy program, który otwiera okno i wyświetla napis: Witajcie!

● Do napisania programu potrzebny będzie edytor. Wystarczy zwykły **Notatnik z Windows** lub inny program zapisujący czysty tekst. Jeśli ktoś chciałby użyć Worda, musi pamiętać aby zapisać plik jako tekstowy (txt), a następnie zmienić mu rozszerzenie na html.

● Programy JavaScript uruchamia się na stronach internetowych, dlatego musisz taką stronę stworzyć. Na początku pliku napisz <HTML> oraz <BODY>, a na jego końcu umieść </BODY> oraz </HTML> (są to tzw. tagi).

● Pomiędzy tymi tagami wstaw <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">. Tag </SCRIPT> odpowiada za zakończenie pracy w JavaScript, więc trzeba go umieścić niżej.

● Między nimi wpisz: alert („Witajcie!"); Alert() jest jedną z komend języka JavaScript powodującą wyświetlenie na ekranie komunikatu o takiej treści, jaka została wpisana między nawiasy.

● Zamiast słowa Witajcie! można wpisać dowolny tekst. Ważne jest tylko, żeby umieścić go w cudzysłowiu. Na końcu instrukcji zawsze musi pojawić się średnik. Teraz zapisz plik z rozszerzeniem *.html, a nie *.txt. Uruchom **Internet Explorer** albo **Netscape** i otwórz zapisany plik. Na ekranie powinieneś zobaczyć okienko z napisem Witajcie! oraz przyciskiem OK.

Poszukiwanie błędów

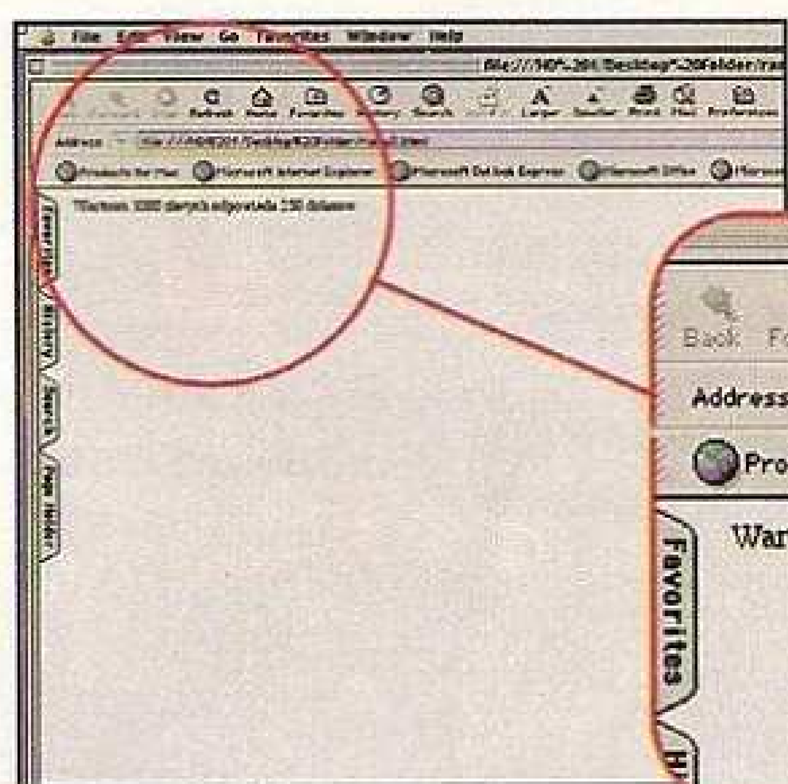


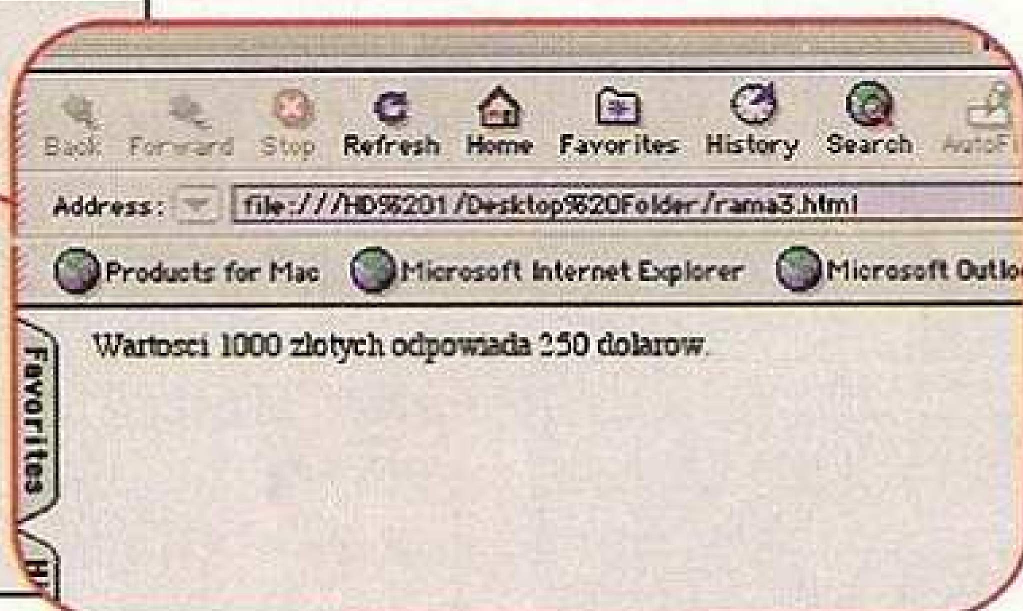


Taki lub podobny komunikat pojawi się na ekranie, jeśli uruchomiona zostanie strona zawierająca błędy w JavaScript

Jeśli program nie działa, nie należy się tym przejmować. Wyszukiwanie i usuwanie błędów to część programowania. Zarówno Internet Explorer, jak i Netscape Navigator, posiadają narzędzia pomagające wykrywać usterki programów napisanych w JavaScript. Sprawdzają one program podczas ładowania i w razie czego podają odpowiedni komunikat. Bardzo łatwo można z niego odczytać numer linii, w której wystąpił błąd. Wtedy usunięcie go to już prosta sprawa. Jeśli komunikat nie pojawia się, a program nie działa poprawnie, przejrzyj uważnie jego treść. Być może w którymś miejscu jest literówka. Poza tym możesz zajrzeć do właściwości przeglądarki. Prawdopodobnie ma ona wyłączoną opcję sprawdzania błędów. Wystarczy ją wtedy uruchomić i jeszcze raz załadować plik. Niestety, istnieją błędy, których program nie potrafi wykryć. Występują one wtedy, gdy programista użyje dobrej instrukcji, ale w złym miejscu. Z punktu widzenia programu wszystko jest w porządku, lecz użytkownik nie widzi oczekiwanych efektów. Jedynym sposobem na nie jest dokładna analiza tekstu źródłowego.

Kurs Dolarów





Wynik przeliczenia złotówek na dolary zostaje wyświetlony na stronie dzięki komendzie document.write()

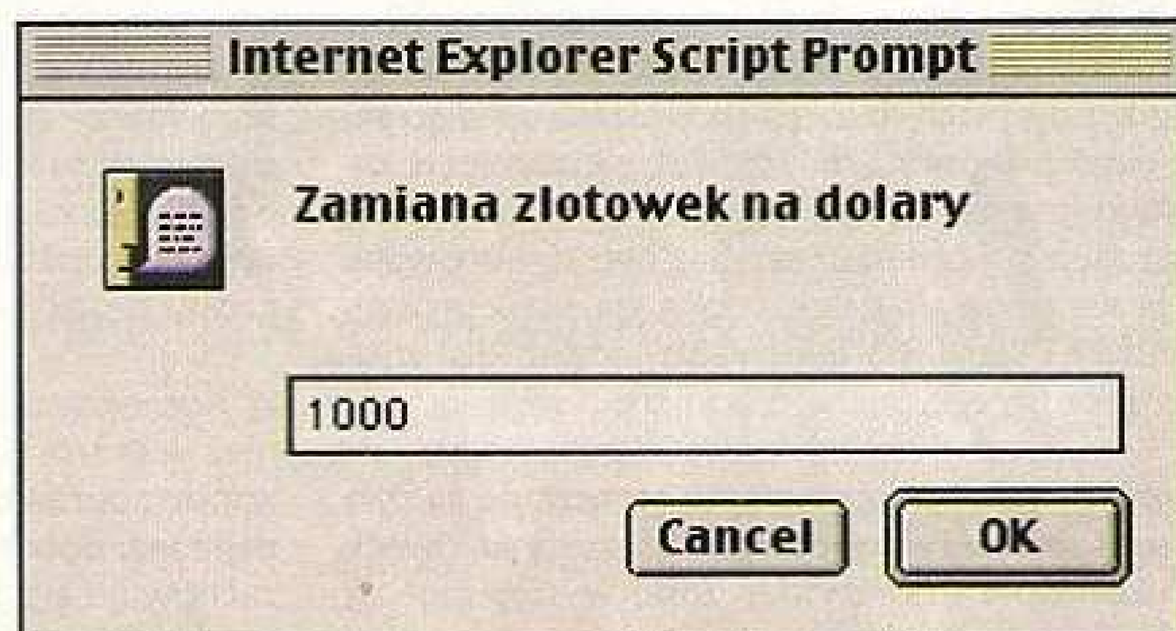
```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
/*program dokonujący zamiany złotówek na dolary*/
dol=0.25; // jest to zmienna zawierająca przelicznik
złotówek na dolary
zloty=prompt(„Zamiana zlotowek na dolary","„); /* ta
zmienna będzie przechowywać ilość złotówek */
dolar=zloty*dol; /* ta będzie odpowiedzialna za ilość
dolarów */
document.write(„Wartosci „ + zloty + „ zlotych odpowiada
„ + dolar +
„ dolarow.");
/*ostatnie polecenie zostało użyte, aby wypisać wyniki na
ekranie */
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Teraz stworzymy program przeliczający złotówki na dolary. Po otwarciu strony trzeba będzie podać kwotę w złotówkach, a program poda, ile to dolarów. Kurs dolara zmienia się z dnia na dzień, ale twój programik nie musi być superdokładny. Wystarczy, jeśli będzie podawał przybliżoną wartość. Przyjmijmy, że jeden dolar odpowiada czterem złotówkom. To oznacza, że jeden złoty to zaledwie 0.25 dolara.

● Aby program mógł przeliczać, musimy w nim zawrzeć informacje, o których napisano powyżej. W tym celu trzeba utworzyć zmienną, która będzie odzwierciedlać kurs dolara. Można ją nazwać dowolnie, np. **Dol**. Trzeba jeszcze nadać jej odpowiednią wartość, w tym przypadku 0.25. Aby to uczynić, napisz **dol=0.25** – pamiętaj, że w JavaSript używa się kropek do oddzielenia części ułamkowej.

● Instrukcja **prompt()** tworzy okienko, do którego użytkownik może wpisać dowolną wartość. Tę wartość można przypisać dowolnej zmiennej (np. zloty) poprzez instrukcję: **zloty = prompt()**.

● W nawiasie występującym w komendzie prompt() należy umieścić dwa teksty. Pierwszy jest nazwą ramki, która się pojawi, a drugi zostanie wpisany domyślnie w pole dostępne dla użytkownika. Można go zostawić puste. Obydwa teksty należy zapisać w cudzysłowach i rozdzielić przecinkiem. Takie wartości, które wpisuje się do środka komendy, noszą wśród programistów nazwy parametrów. Gdy już masz ilość złotówek do przeliczenia i kurs dolara, z łatwością możesz podać ilość tych ostatnich. Wystarczy do tego komenda **document.write()**. Jako jej parametr podajesz, co ma zostać wyświetlone na ekran. Znaki wpisane w cudzysłowach zostaną bezpośrednio wypisane na ekran. Jeśli coś zostanie umieszczone tam bez cudzysłowów, to będzie potraktowane jako nazwa zmiennej. Jeżeli taka zmienna nie istnieje, to w programie pojawia się błąd.



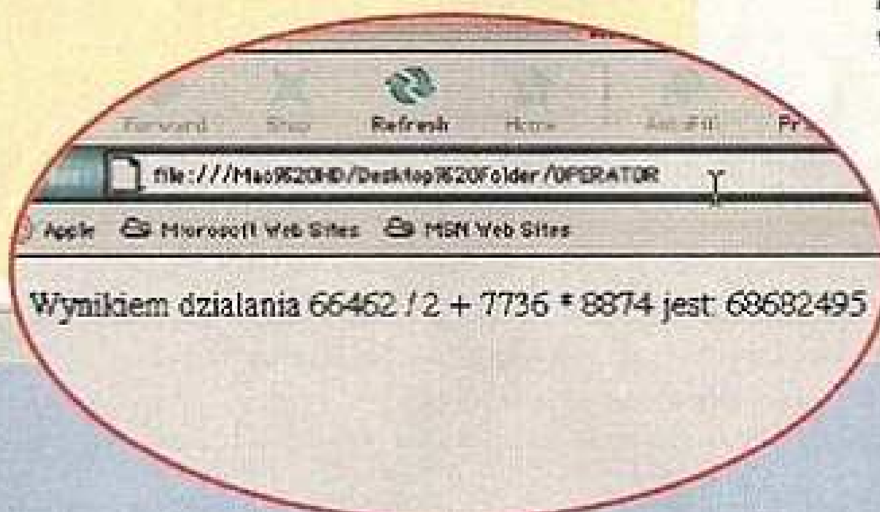
Dzięki komendzie prompt() na ekranie pojawia się okienko, w które można wpisać pewne wartości

Operatory

W programach bardzo często używa się działań matematycznych. Choćby po to, żeby obliczyć pozycję wskaźnika myszy na ekranie, lub żeby sprawdzić, czy akcja postaci w grze powiodła się. Osoby niewprawione mogą być nieco zdziwione, gdyż w językach programowania często dodaje się do siebie np. zmienne. Dlatego warto najpierw poćwiczyć na prostych przykładach.

● Zamiast wykonywać skomplikowane liczenie ręcznie, zlecimy tę robotę komputerowi. Po dokonaniu obliczeń oczywiście wyświetlimy je na ekranie. Kto nie wierzy, może łatwo sprawdzić, że komputer pokazał prawdziwy wynik.

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = „JavaScript">
document.write(„Wynikiem dziala-
nia 66462 / 2 + 7736 * 8874
jest:„);
document.write(66462 / 2 + 7736 *
8874);
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



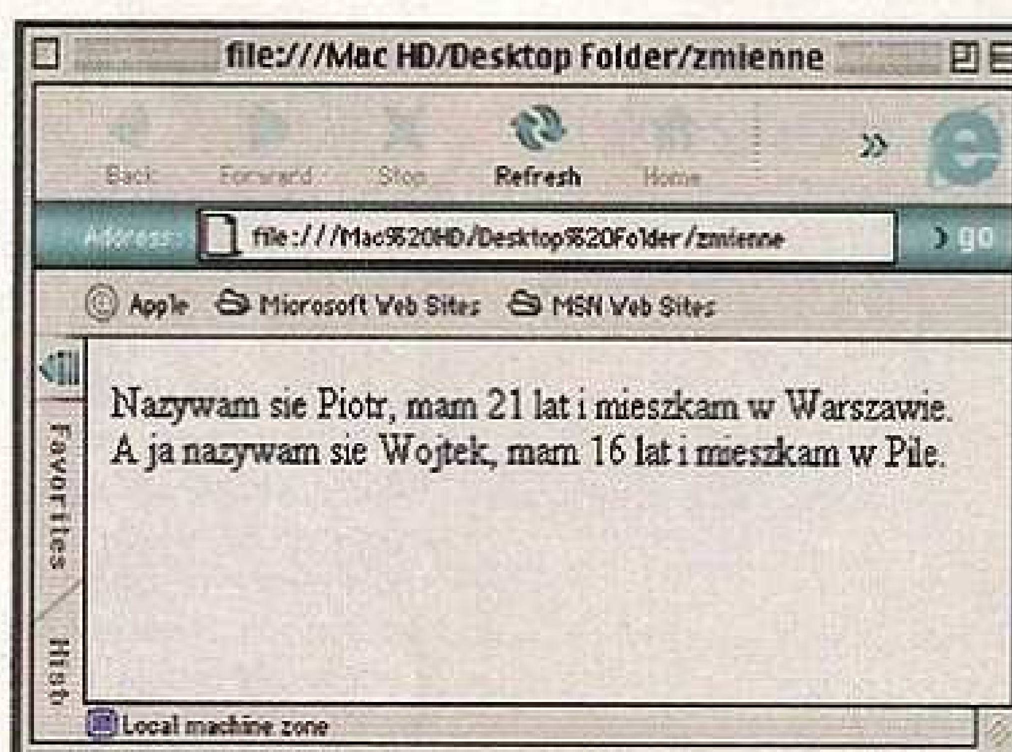
Nasz program sam wykonuje działania arytmetyczne i wyświetla wyniki na ekranie

Zmienne

Teraz stworzymy program wypisujący na ekranie imiona i wiek kilku osób. Aby łatwo go było modyfikować, użyjemy zmiennych. Są to swego rodzaju schowki na odpowiednie wartości. Na przykład można zmiennej przypisać wartość 15 i od tego czasu będzie ona przez program traktowana jako taka liczba. W dowolnym miejscu programu możesz jednak zmienić wartość zmiennej. W JavaScript zmienne powołuje się do życia, po prostu pisząc ich nazwy i nadając im wartości. Np. imie="Piotr" oznacza że zmiennej imie właśnie przypisaliśmy tekst Piotr.

● Zmienna, której już nadaliśmy wartość pewnego typu (np. tekst), nie może w trakcie programu zmienić swojego typu. Możemy więc zrobić imie="15", ale nie imie=15, gdyż ta druga instrukcja przypisuje zmiennej wartość liczbową (podczas gdy pierwsza tekstową).

● Aby wyświetlić zawartość zmiennych na ekranie, używamy instrukcji **document.write()**. Przy pomocy operatora + można łączyć parametry instrukcji i w ten sposób wyświetlić ich na ekranie kilka na raz. W tym programie najpierw nadajesz zmiennym pewne wartości, potem wyświetlasz je na ekranie, zmieniasz wartości i ponownie wyświetlasz. Jest to jedno z prostszych zastosowań zmiennych.



Dzięki zmiennym możesz np. wyświetlić na ekranie tekst i w prosty sposób go modyfikować

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE = „JavaScript">
imie="Piotr";
wiek=21;
miasto="Warszawie";
document.write(„Nazywam sie „ + imie + „,
mam „ + wiek + „ lat i mieszkam w „ + miasto
+ „. „);
imie="Wojtek";
wiek=16;
miasto="Pile";
document.write(„A ja nazywam sie „ + imie
+ „, mam „ + wiek + „ lat i mieszkam w „ +
miasto + „. „);
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Komentarze

Komentarze powodują, że tekst źródłowy staje się bardziej czytelny. Gdy piszesz program, doskonale wiesz, do czego będzie służyć dana zmienna czy instrukcja. Ale gdy po dwóch miesiącach wracasz do tego samego programu, możesz już nie pamiętać takich rzeczy. Dlatego warto opisywać tekst, stosując komentarze. Są one ignorowane przez programy tłumaczące na język maszynowy i stanowią informacje jedynie dla człowieka przeglądającego kod źródłowy.

● W JavaScript komentarze oznacza się na dwa sposoby. Pierwszy polega na napisaniu dwóch ukośników **//**. Wszystkie znaki występujące za nimi w tej samej linii będą ignorowane przez interpreter. Jeśli chcesz po takich znakach napisać jakąś instrukcję, musisz zrobić to w nowym wierszu. Drugi sposób polega na napisaniu **/***. Od tego momentu ignorowane są absolutnie wszystkie znaki, niezależnie od linii, dopóki nie pojawi się ciąg ***/**. Pozwala to na wprowadzanie komentarzy dłuższych lub takich, które muszą się mieścić w kilku liniach. Nie wolno jednak zapomnieć o znakach zamykających, gdyż zostaną one zignorowane i dalsza część programu po prostu się nie wykona.

● Komentarze często wykorzystuje się również w innym celu. Gdy program nie działa do końca poprawnie i jakaś linia wydaje się podejrzana, dobrze jest sprawdzić, jak program zachowuje się bez niej. Zamiast kasować instrukcję, a później mozolnie ją wpisywać, można na początku dopisać **//**. W ten sposób program ją zignoruje.

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
alert(„Witajcie!"); //Ta komenda
spowoduje wyświetlenie komukatu Witajcie!
/* wersja programu z 15 Listopada 2000
r. */
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

ciąg dalszy za dwa tygodnie...

PONADTO W OFERCIE













NIE PRZEGAP!

RADICA:

amerykańskie gry na każdą kieszeń



ILOŚĆ OGRANICZONA



- wspaniały, profesjonalny symulator wędki z kołowrotkiem i żyłką
- realistyczne odwzorowanie prawdziwego łowienia (wędka drży gdy ryba złapie przynętę)
- 18 różnych przynęt
- dwa tryby grania: rekreacyjny i turniejowy
- sonar umożliwiający zlokalizowanie ławicy ryb
- duży, czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- baterie w zestawie

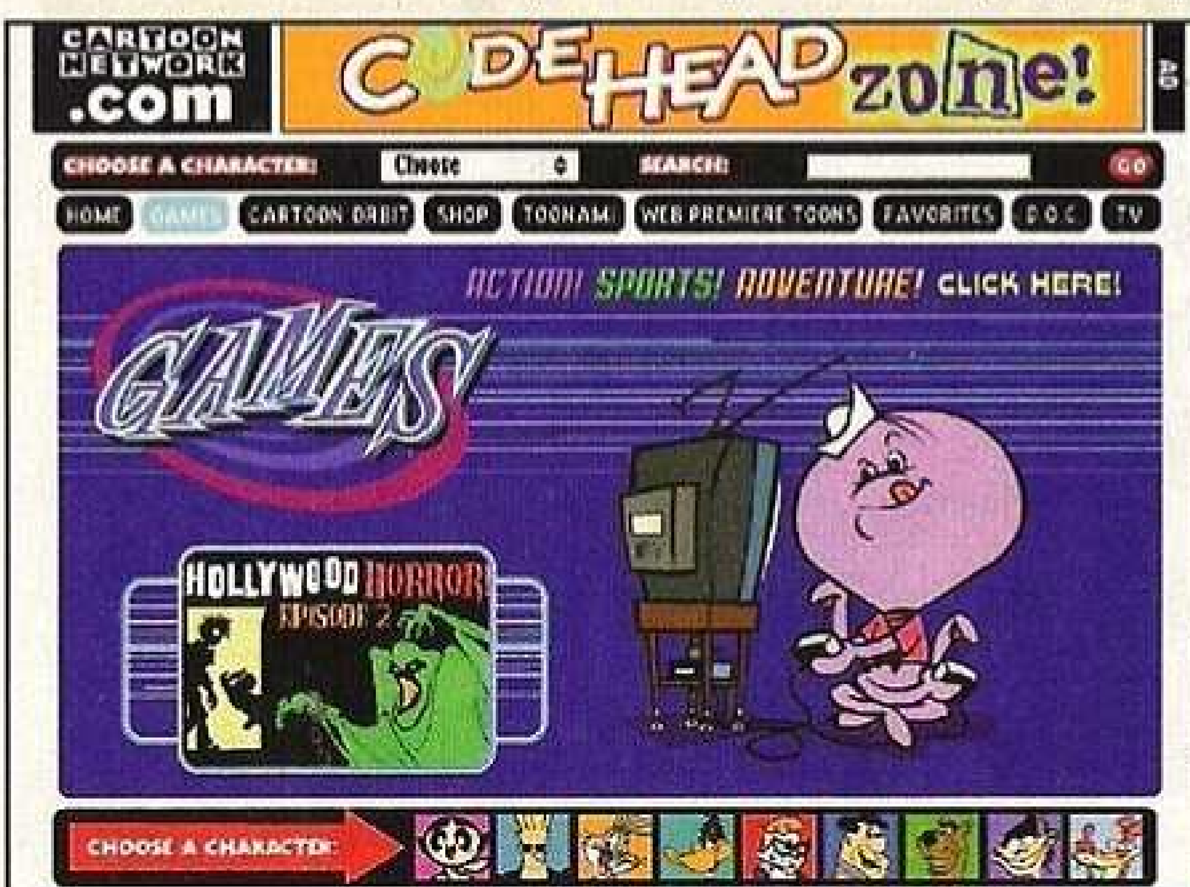
Dostępne wyłącznie w TESCO HIPERMARKET

Świat kreskówek w Sieci

http://www.cartoonnetwork.com

Lubisz kreskówki? Któż ich nie lubi? Jednym z ciekawszych miejsc w Internecie, gdzie można się o nich sporo dowiedzieć, jest strona popularnej stacji telewizyjnej Cartoon Network.

Zwiedzanie przepastnej witryny warto zacząć od wyboru postaci. Możesz wcielić się w każdego bohatera występującego w filmach wyświetlanych w Cartoon Network. Jest tutaj i Królik Bugs, i Johnny Bravo, Skooby-Doo i inni.



Teraz, gdy zdecydowałeś się już na jakąś postać, możesz rozpocząć przygodę w krainie kreskówek. Witryna oferuje wyprawę do centrum wszechświata z Cartoon Orbit. Warto poznać historię studia Hanna Barbera i zobaczyć, jak się robi kreskówki. Później możesz kupić kilka gadżetów w wirtualnym sklepiku (czapeczka Johnny'ego Bravo – 14$) i wysłać e-mail do swojej ulubionej postaci (wszyscy chłopcy na pewno napiszą „I love you" do Powerpuff Girls).

Najlepsze są jednak gry, w które można pograć sobie od razu, bez ściągania ich na komputer i instalowania. Zostały podzielone na podstawowe gatunki. Są tutaj gry akcji, przygodówki, zręcznościówki i sportowe. Występują w nich postaci znane z filmów. Jetson gra w golfa, Dexter walczy z Mandarkiem, a Ed, Edd i Eddy grają w snowball. Jest też kilka gierek do pobrania i pogrania poza Siecią. To wszystko, a nawet jeszcze więcej, znajdziesz na stronie www.cartoonnetwork.com.

Strona ma jednak jedną malutką (naprawdę maciupeńką) wadę: mianowicie wymaga dość żwawego łącza, a o takie w Polsce na razie niełatwo. Dla części internautów przeszkodą może też być nieznajomość języka – strony Cartoon Network są po angielsku, wersja polska jest dopiero przygotowywana...



Dostępne na stronach mini-gry są naprawdę bardzo śmieszne i wciągające...



Prawdziwi miłośnicy kreskówek mogą kupić np. breloczek z Atomówkami

Trzy wymiary

www.3dfiles.com

Strona www.3dfiles.com to nie lada gratka dla każdego gracza i maniaka 3d. Czego tu nie ma? Bajeczne wygaszacze ekranu (szczególnie urzekające jest wirtualne akwarium – wygląda zupełnie jak prawdziwe), dema gier, patche (łatki usprawniające grę) i inne przydatne pliki czy programy, które pomogą ci wycisnąć „siódme poty" z twojej karty graficznej, podrasować ją lub przetestować. A wszystko to oczywiście w trzech wymiarach. Do tego wszystkiego zamiast godzinami ciągnąć pliki z Ameryki, można je błyskawicznie sprowadzić z polskiego serwera.

To jednak nie koniec. Szukasz na przykład sterowników do swojego demona szybkości z najnowszym GeForcem Ultra – nie ma sprawy. Wszystko pogrupowane alfabetycznie według producentów kart. Bardzo łatwo znajdziesz interesujący cię driver (sterownik)

Jedno jest pewne! Po twojej wizycie na tej stronie twój komputer nie będzie już taki jak wcześniej...



Sterowniki, patche, dema... Wszystko znajdziesz pod adresem www.3dfiles.com

Uwaga! Potwór!

http://www.lochness.scotland.net



Szkoci postanowili zamęczyć swojego etatowego potwora. W tym celu twórcy witryny Loch Ness Live! zamontowali nad brzegiem kamerę i na bieżąco pokazują obraz jeziora wszystkim chętnym z całego świata. Każdy internauta może teraz obserwować taflę stalowoszarej wody i czekać, aż potwór pokaże ogon, głowę, a może jeszcze coś... Mieszkaniec Loch Ness nie ma teraz, niestety, ani krzty prywatności. No bo jak to biedne stworzenie może wypłynąć na powierzchnię, aby powygrzewać się trochę na słońcu, kiedy patrzy na nie cały świat? Zwierzak z Loch Ness przecież stworzenie nader wstydliwe, nieznoszące kamer i fleszy.



Niewiele myśląc szkockie monstrum postanowiło wyemigrować. Każdy Polak wie, że potwór już od dawna mieszka na dużo spokojniejszych Mazurach i straszy teraz rybaków znad Wigier. Tak więc teraz użytkownikom Sieci pozostała ciekawa witryna, na której można znaleźć wszystko, co o tym niesamowitym zwierzęciu warto wiedzieć.

Zwariowane miasteczko

http://www.southpark.pl

Czwórka przyjaciół z amerykańskiego miasteczka South Park zazwyczaj występuje w telewizji lub kinie. Po godzinach natomiast przeprowadza się do Internetu, aby tutaj kontynuować swoje zwariowane przygody.

Wszystkich miłośników Eryka, Kyle'a, Stana i Kenna zapraszamy do ich polskiej przystani, która mieści się pod adrsem www.southpark.pl.

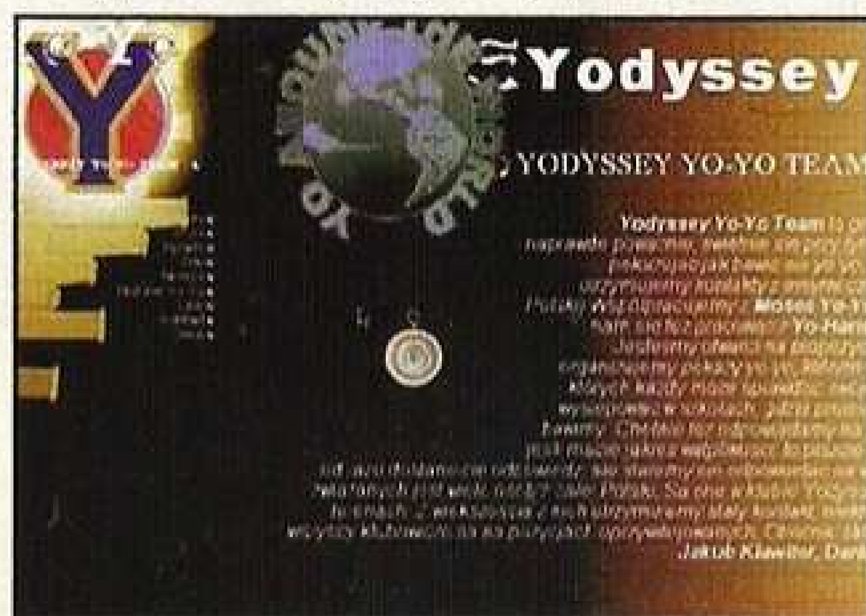
Znajdziesz tu bardzo dużo rozmaitych gadżetów związanych z serialem. Do ściągnięcia są całe odcinki (również te nieemitowane w Polsce), MP3 z muzyką, tapety, wygaszacze, gierki i wiele, wiele innych sympatycznych plików.



Hej, Kenn, co z tobą?

Zostań jojarzem

http://www.yodyssey.prv.pl



Jak się okazuje, żonglowanie jo-jo wcale nie jest takie łatwe, jak się wydaje...

Jo-jo najprawdopodobniej wynaleziono w Chinach, jednak pierwsza wzmianka o tej zabawce pochodzi z Grecji z roku 500 p.n.e. Malunek na wazie z tamtych czasów pokazuje młodego Greka bawiącego się jo-jo.

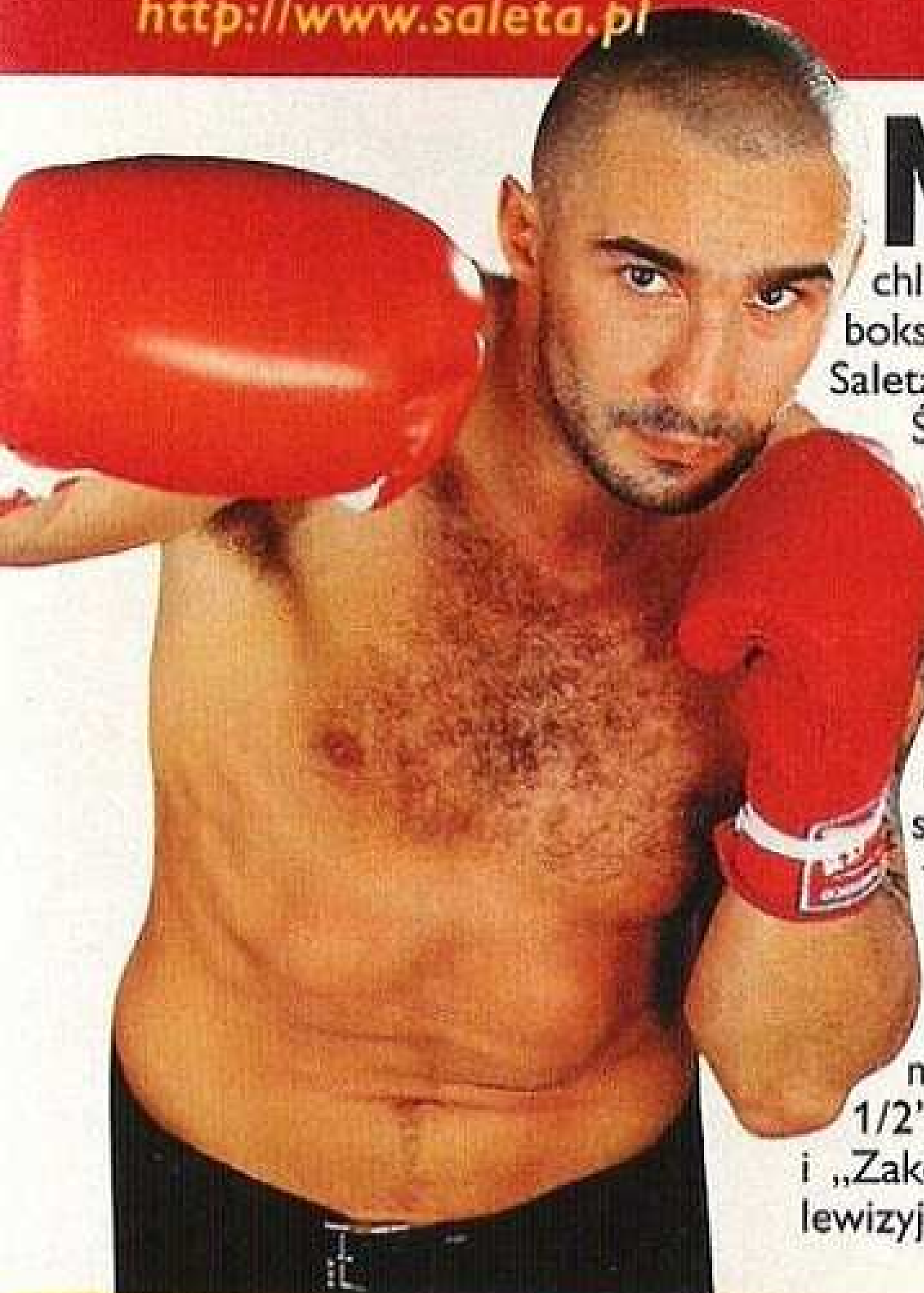
Te i inne rewelacje można wyczytać na stronie przygotowanej przez Yodyssey Yo-Yo Team. Jest to grupa młodych ludzi traktująca zabawę jo-jo bardzo poważnie. Jeżdżą na zawody, organizują pokazy i współpracują z czołówką światowego jo-jarstwa. Strona przygotowana przez chłopaków z Yodysseya jest na wysokim poziomie. Znajduje się tu mnóstwo porad i testów. Początkujący nauczą się wiązania sznurka i pierwszych niezbyt skomplikowanych trików. Starzy wyjadacze mogą od razu przejść do „kołyski", „UFO", „człowieka na trapezie" (nazwy trików) i innych skomplikowanych ewolucji. Kto do tej pory nie zetknął się z jo-jo, może kupić sobie jeden z modeli oferowanych w sklepie internetowym (ceny od 30 do 450 zł).

Na koniec należy dodać, że zabawa „kawałkiem plastiku na sznurku" jest bardzo popularna nie tylko wśród młodzieży. Ze swojego upodobania do jo-jo zasłynął również były prezydent USA Richard Nixon, który czasem bawił się nim nawet podczas najważniejszych uroczystości państwowych.

Tekst: Alexander Winciorek. Zdjęcie Przemysława Salety Studio Cezar

Przemek Saleta – Wirtualny bokser

http://www.saleta.pl



Nie mamy zbyt wielu sławnych sportowców. Jednym z nielicznych chlubnych wyjątków jest kickbokser i bokser Przemysław Saleta – wielokrotny mistrz Świata i Europy.

Internetowa strona Salety (dzieło Studia Cezar) została zrobiona bardzo profesjonalnie. Pełno tu zdjęć, filmików, jest również kilka tapet. Ponadto można poczatować i podyskutować na wirtualnym forum.

Saleta jest nie tylko sportowcem, ale również aktorem znanym z filmów „Sztos", „Młode wilki 1/2", „Klasa na obcasach" i „Zakochani", prezenterem telewizyjnym oraz komentatorem sportowym. Z tej strony internauci dowiedzą się też, że oprócz tych czynności Przemek lubi poczytać ciekawą książkę, zjeść pierogi z jagodami albo pojeździć swoją sześciometrową limuzyną (Chevrolet Impala Super Sport). Strona warta polecenia, nie tylko fanom (fankom) naszego uzdolnionego boksera-aktora.

Na stronach Przemka znajduje się całe mnóstwo informacji, zdjęć i filmów z walk oraz chat z właścicielem



Miłośnicy Przemka mogą ściągnąć sobie tapety z jego wizerunkiem!

Owocowy Marian

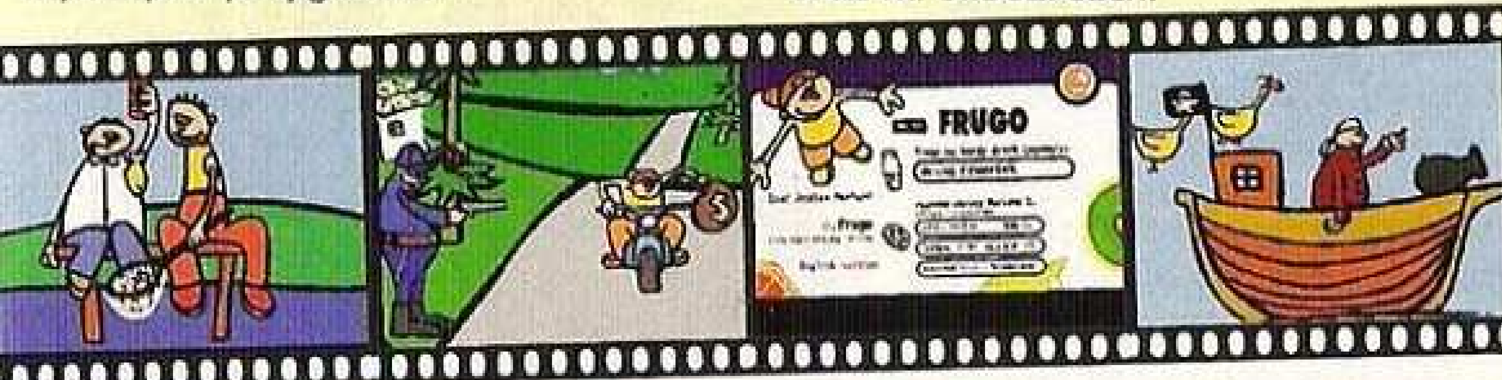
http://www.frugo.pl



Marian to zabawny ludek mieszkający w Internecie na stronie Frugo – producenta znanych napojów owocowych. Czerwona czapeczka, żółty golfik, skejtowskie spodenki i butelka wiadomego napoju w ręku – to cały Marian. Owocowy bohater nie martwi się, że jest animką, wręcz przeciwnie: wydaje się być z tego faktu bardzo zadowolony, ponieważ dzięki temu może uczestniczyć w wielu fantastycznych przygodach

Przygody Mariana są nieraz bardzo śmieszne. Ratuje kolegów przed piratami, podrywa dziewczynę lub wybiera się na studia. Jedno jest pewne: nie nudzi się nigdy. We wszystkich perypetiach towarzyszy mu nieodłączna butelka magicznego Frugo, która pomaga mu wybrnąć z różnych tarapatów.

Na domowej stronie Mariana można również założyć sobie bezpłatne konto e-mailowe i obejrzeć wszystkie reklamy Frugo emitowane w radio, telewizji oraz na bilboardach.



Nie wchodzić!

http://www.fuj.jms.pl

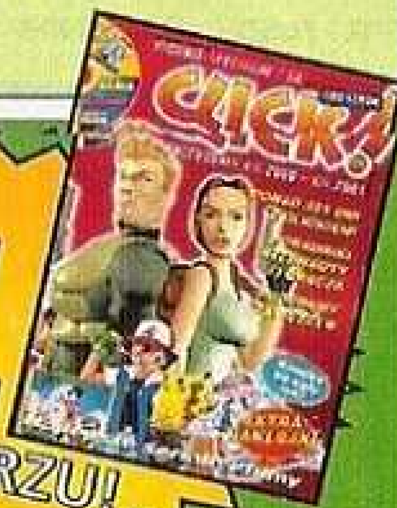
W Internecie można znaleźć mnóstwo różnych serwisów z rankingami najlepszych i najpopularniejszych stron. Zanim zaczniesz szukać tych najlepszych, poznaj najgorsze, czyli te, które powinieneś omijać z daleka, ponieważ są po prostu – fuj!

Autorzy www.fuj.jms.pl postanowili pozbierać najgorsze strony www, jakie istnieją w polskim Internecie i umieścić je w jednym miejscu (pewnie po to, żeby zaraza się nie rozszerzała). Zwycięzca konkursu na najgorszą stronę dostaje w nagrodę urodziwą statuetkę Fuj! i może dumny i blady ogłosić w Internecie, że jego strona jest najgorsza.

Nie bójcie się jednak. Na stronach Fuj! nie znajdą się wasze strony domowe, bo można tam umieszczać tylko strony komercyjne różnych firm i instytucji.

Diablo 2 – Expansion Set

www.blizzard.com



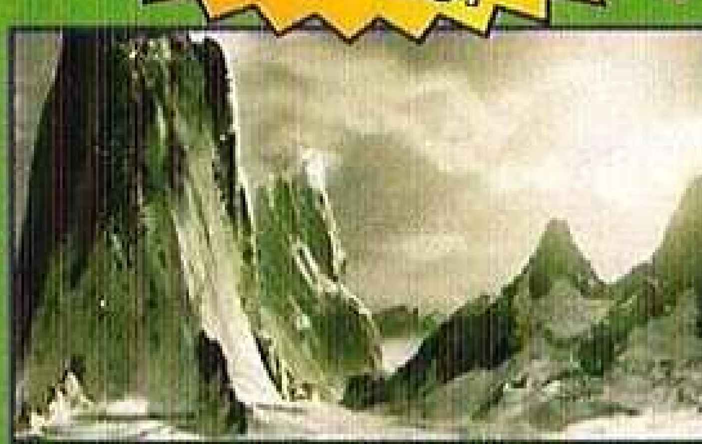
FILMU SZUKAJ W NASZYM KALENDARZU!





DIABLO 2 jest fajne tylko krótkie, prawda? Zapewne już słyszałeś o EXPANSION SET (pisaliśmy o nim w CLICK 19/00), czyli nowym Akcie tej gry, który ma się pojawić na półkach sklepowych w następnym roku. W Internecie (i na naszej płycie do Kalendarza) można obejrzeć krótki film zapowiadający ten dodatek. Teraz możesz podziwiać Góry Barbarzyńców, przystojnego Bhaala i Kamień Świata, którym chce zawładnąć miluś z Piekła.

Złośliwi twierdzą, że autorzy DIABLO 2 powinni porzucić robienie gier i zabrać się za filmy. Ech, pełnometrażowe DIABLO, to by się dopiero oglądało!





Szukasz darmowych programów? Odwiedź archiwa plików w Sieci!

Tucows tucows.icm.edu.pl ★★★★★★

WinFiles www.winfiles.com ★★★★★☆

ZDNet www.zdnet.com/downloads ★★★★☆☆

CNET shareware.cnet.com ★★★★☆☆

Veriontracker www.versiontracker.com (tylko programy dla Macintosha) ★★★★★★

Twoja lista dyskusyjna





Sieć oferuje wiele darmowych usług (np. e-mail, strony WWW). Jednak jedną z najciekawszych propozycji jest możliwość stworzenia własnej listy dyskusyjnej



3 kroki do listy

About You

First Name:	Damian
Last Name:	Urbeńczyk
E-Mail address:	meyer@post.pl
Company / Org:	CLICK!
Street:	Szkolna 1
City:	Warszawa
State or Province:	Outside US and Canada
Zip / Postal Code:	00-999
Country:	Poland
Phone:	0-601541732
How did you find out about ListBot?	I don't know...
Password:	*****
Password again: (For verification)	*****

☑ Send me new announcements for ListBot List Owners

Zakładając własną listę, musisz podać swoje dane: imię, nazwisko, e-mail...

About Your List

Thanks Damian! Now enter the information for your new list.

List ID:	extraclick @listbot.com
Name of List:	CLICK
Short Description of List:	CLICK
URL of Homepage:	http://click.interneria.pl
URL of Custom Logo:	http://
"From:" Address:	○ LISTID-owner@listbot.com ● Custom: meyer@post.pl
List Type:	Discussion List
List Privacy:	List Availability: Public; Archive: Anyone may view the archive; Membership Listing: Only I may view; Subscriptions: Anyone may join

☑ Add me to the list

<< Back | Next>>

Następny krok to wpisanie parametrów dotyczących samej listy

Demographic Questions

N/A	Opt	Req	Name	N/A	Opt	Req	Name
●	○	○	Mr/Ms	●	○	○	First Name
○	●	○	Last Name	○	●	○	Address
○	●	○	City	●	○	○	State or Province
●	○	○	ZIP or Postal Code	○	●	○	Country
○	●	○	Phone	○	●	○	Age
○	●	○	Gender	●	○	○	Occupation
●	○	○	Income	○	●	○	Company Name
○	●	○	Organization Type	●	○	○	Company Size

A teraz coś nowego! Zestaw danych, które muszą podawać osoby chcące zapisać się na twoją listę

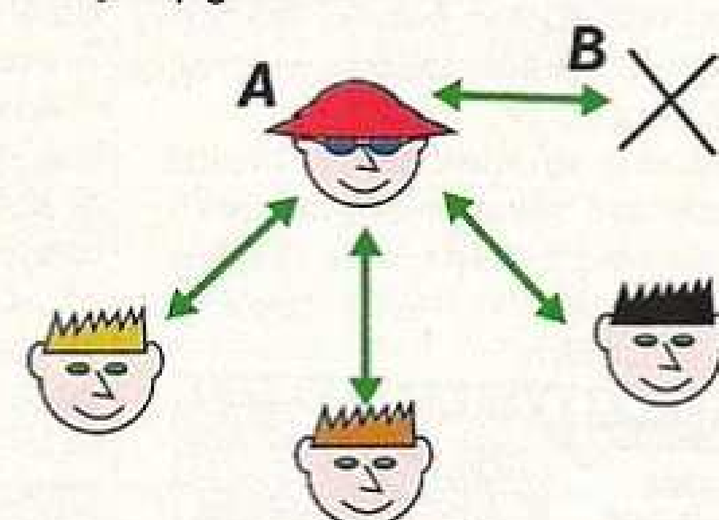
Lista dyskusyjna (rzadziej spotykane określenie: lista mailingowa) gromadzi grupę użytkowników Internetu, którzy regularnie wymieniają się e-mailami na określony temat. Aby ułatwić taką korespondencję, stworzono specjalne serwery. Ich zadaniem jest przekazywanie wysłanego listu do wszystkich osób, które są zapisane na konkretną listę dyskusyjną.

Policjant na liście

Listy dyskusyjne można podzielić na trzy rodzaje. Pierwszym z nich jest lista publiczna, której członkiem może zostać każdy chętny. Jest to lista otwarta – czyli wszyscy mogą wysyłać wiadomości do pozostałych użytkowników. Ponadto nikt nad nią praktycznie nie sprawuje kontroli, choć nie oznacza to, że za złe zachowanie nie zostaniesz z niej wyrzucony.

Drugi, dość często spotykany typ listy, to lista moderowana. Tutaj pełną kontrolę nad wszystkim ma jedna osoba, tzw. moderator. To on decyduje, kto może zostać członkiem listy, a kto nie, oraz jaka wiadomość nie powinna zostać przesłana do wszystkich uczestników. Gwarantuje to bardzo wysoki poziom bezpieczeństwa wszystkich grupowiczów i eliminuje zjawisko zwane „spamem".

Ostatnia z list to lista wysyłkowa. W tym wypadku jedyną osobą, która może rozsyłać wiadomości, jest właściciel listy. Ten typ ma zastosowanie tylko wtedy, gdy chcesz informować zainteresowane osoby, np. odwiedzających portal internetowy, o tym, co nowego pojawiło się na jego łamach.



Na liście moderowanej „cenzor" (A) pilnuje, aby nie trafiały na nią niepożądane wiadomości (B). Przykre, ale niezbędne

Jak założyć własną listę?

Oto poradnik, jak w krótkim czasie założyć własną listę dyskusyjną na serwerze ListBot i nauczyć się ją obsługiwać, czyli moderować.

① Najpierw wejdź na stronę www.listbot.com i kliknij na napis „ListBot Free", znajdujący się na samym dole strony. Pojawi się okienko, w którym musisz podać kilka informacji o sobie – są to podstawowe dane (nie muszą być prawdziwe – nikt tego nie sprawdzi). Jeśli jednak podasz nieprawdziwy adres e-mail i zapomisz hasło, to nie będziesz mógł poprosić o przypomnienie go i stracisz kontrolę nad swoimi listami dyskusyjnymi.

② Następnie musisz wprowadzić do formularza dane dotyczące listy:

- List ID – adres listy, na który będą wysyłane wiadomości
- Name of List – nazwa listy
- Short Description of List – krótka notka na temat listy, jakiś slogan ją reklamujący czy jej cechy szczególne
- URL of Homepage – adres twojej strony WWW, który pojawi się na stronie WWW listy
- URL of Custom Logo – internetowy adres loga listy, które pojawi się na jej stronie głównej
- „From" Address – adres, który będzie widoczny, gdy moderator wyśle wiadomość na listę (pamiętaj, że ta skrzynka pocztowa może stać się celem ataków wielu osób)
- List type – typ listy, najlepiej, gdy jest to lista dyskusyjna
- List Privacy – szczególnie ważne ustawienia listy mają wpływ na jej organizację. Najlepiej ustawić je tak:

– lista jest ogólnodostępna (List Availability: Public)
– archiwum listów może przeglądać każdy (Archive: Anyone may view the archive)
– tylko moderator może zobaczyć wykaz osób, które są zapisane na listę (Membership Listing: Only I may view)
– członkiem listy może zostać każdy i nie potrzebuje aprobaty moderatora (Subscriptions: Anyone may join)

③ Teraz przechodzisz do strony, na której musisz wybrać, jakie informacje mają podawać nowi członkowie listy, zanim się zapiszą. Warto wybrać przynajmniej imię i nazwisko, ale nie należy też przesadzać z wymogami – znajomość liczby dzieci grupowicza nie jest ci chyba potrzebna, a wydłuża czas zapisywania się.

Na tym kończy się zakładanie listy – na ekranie pojawią się wszystkie niezbędne informacje, takie jak adres e-mail oraz WWW listy. Znajdziesz tam również kod HTML, który możesz umieścić na swojej stronie WWW – wtedy na listę będzie można się zapisać także z twojej strony.

własna







TiPSY

Ale tutaj nudno...

- Zakładając listę dyskusyjną pamiętaj, że tylko interesujący temat rozmów jest w stanie przyciągnąć i utrzymać sporą liczbę gości. Jeśli więc przyjdzie ci do głowy założenie listy poświęconej np. „hodowli trawy zimą" albo „tworzeniu muzyki na PC bez karty dźwiękowej", to raczej nie znajdziesz wielu osób o podobnych zainteresowaniach.
- Zadbaj też o porządek na swojej liście. Często się zdarza, że mimo ściśle określonego tematu dyskusji, część użytkowników umieszcza wiadomości absolutnie niezwiązane z tematem i, co jest jeszcze gorsze i bardziej kłopotliwe, zasypuje gości reklamami. Jeśli nie zareagujesz na te działania, twoja lista szybko będzie kojarzona z... jednym wielkim śmietnikiem, gdzie trudno odszukać coś ciekawego.
- Brzydko jest wtrącać się do czyichś rozmów, ale czasem będziesz musiał pohamować zbyt ostre dyskusje.

Nic za darmo?

Aby twoja lista sprawnie działała, musisz wybrać dobrą firmę, która oferuje korzystne warunki. Jest wiele serwisów, które założą ci listę za darmo, ale... tylko teoretycznie. Za korzystanie z ich usług do wiadomości wysyłanych przez członków grupy będą bowiem dodawane reklamy, co wydłuża czas ściągania informacji. Jest to bardzo niewygodne, ale przynajmniej nie trzeba płacić za prowadzenie listy. Istnieje możliwość pozbycia się reklam, ale w tym wypadku będziesz musiał ponieść raczej niepotrzebne koszty. Wybierając serwer pod swoją darmową listę, musisz wziąć pod uwagę kilka czynników:

– liczbę reklam, które dodaje się do listów, i to, jak bardzo utrudniają one komunikację między członkami grupy,

– możliwości, jakie daje serwer, czyli dodatkowe opcje, które usprawnią obsługę (strona WWW grupy, archiwum listów),

– opinię przyszłych użytkowników o usługach danego serwisu,

– fakt, czy praca serwera jest często przerywana ze względów technicznych i jak szybko dostarcza on do wszystkich członków listy wysłaną wiadomość.

A więc do dzieła!

Najpopularniejsze serwery zachodnie, które proponują założenie darmowych list dyskusyjnych, to: **ListBot (www.listbot.com), CoolList (www.coollist.com) i eGroups (www.egroups.com)**. Są to trzy największe serwisy, na których istnieje ponad milion list dyskusyjnych z całego świata. Nic dziwnego – wszystkie oferują usługi na wysokim poziomie. Najpopularniejszy z nich to serwis eGroups i to właśnie on obsługuje największy procent wszystkich list, ale jego właściciele wykorzystują ten fakt i „zapychają" skrzynki mnóstwem reklam. Dlatego polecamy inną firmę – ListBot.



eGroups jest jednym z najpopularniejszych na Zachodzie serwisów obsługujących listy dyskusyjne (www.egroups.com)

Jak kontrolować założoną wcześniej listę?

Należy wejść na stronę www.listbot.com i wybrać opcję „Owner Login", następnie podać swój e-mail i ustalone wcześniej hasło. Znajdziesz się w menu kontrolnym swojej listy. Tam masz do wyboru różne opcje: sprawdzanie listy osób, które są zapisane, zapraszanie nowych, edycja ustawień listy, przeglądanie archiwum wiadomości. Możesz też zakładać kolejne listy dyskusyjne bądź usuwać te, które nie są popularne lub nikogo na nich nie ma. Jeden użytkownik systemu ListBot może mieć na serwerze kilka list i obsługiwać je, używając tylko jednego panelu kontrolnego.

Zapisywanie się i wypisywanie z listy

Na listę można zapisać się ze strony WWW danej listy (nazwalisty.listbot.com) lub wysłać wiadomość na adres nazwalisty-subscribe@listbot.com. W obu wypadkach dostaniesz e-mail, w którym serwer poprosi o potwierdzenie chęci dołączenia do grupy. Należy go odesłać i poczekać, aż znowu zostaniesz poinformowany, że już jesteś na liście. Czasami może to trochę potrwać, np. kiedy lista jest moderowana. Wypisać się można w podobny sposób – albo ze strony WWW, albo wysyłając list pod adres nazwalisty-unsubscribe@listbot.com. Tak samo, jak w przypadku zapisywania się, należy odpowiedzieć na list, w którym zostaniesz zapytany o chęć wypisania się.



CoolList (www.coollist.com) to serwis, na którym założono kilkaset list dyskusyjnych. Tak więc możesz dołączyć do światowej społeczności!

Dinosaur

Dlaczego wyginęły tak potężne istoty, jak dinozaury? Niektórzy badacze (i wytwórnia Disneya) uważają, że nabroił tutaj meteoryt

Wytwórnia Walta Disneya przez ostatnich kilkanaście lat prowadziła bardzo jasną politykę wydawniczą. Każdego roku, kiedy liście zaczynały spadać z drzew, a delikatne przymrozki skuwały wszechobecne kałuże, na ekranach kin pojawiał się nowy, pełnometrażowy film animowany. Obrazy te cechowała klasyczna kreska, znakomity dubbing i ogromny ładunek humoru najwyższych lotów. „Dinozaur" też jest niesamowicie śmieszny, a jego bohaterowie mówią perfekcyjną polszczyzną, jednak o „zwyczajności" tego filmu nie może być mowy

Niezwykły jest już sam główny bohater – młody iguanodon Aladar żyjący równe 65 milionów lat temu. Gdy był bardzo młody, mieszkał w jaju i dopiero planował się wykluć, złe ptaszysko porwało go z rodzinnego gniazda. **Porzuconego bobasa znalazły lemury – ssaki, które zazwyczaj uciekają na widok potężnych gadów. Tym razem stało sie inaczej.** Zwierzęta zaopiekowały się iguanodonem, nauczyły go znaczenia słów „przyjaźń" i „współczucie". I gdy na Ziemię spadł deszcz meteorytów, a całkiem już dorosły Aladar wraz ze swoją przybraną rodziną przyłączył się do uciekającego stada dinozaurów, miłość i przyjaźń pozwoliły im przetrwać.

Ten film jest jednak niesamowity od początku do samego końca. Zupełnie nie przypomina tego, co Disney serwował przez lata. „Dinozaur" stanowi bowiem połączenie kina fabularnego, w którym zdjęcia kręcone są w plenerach, z kinem animowanym, tworzonym w całości przy pomocy komputerów. W jednym kadrze zobaczyć więc można niebo Australii, góry Wenezueli i rzekę rodem z Florydy. Efekty specjalne są tak wspaniałe, że nawet „Park Jurajski" Spielberga wygląda przy nich blado. Być może zaskoczy cię informacja, że przeniesienie „Dinozaura" na duży ekran wymagało 3,2 milionów godzin przetwarzania danych. Wszystkie ujęcia zajęły 45 terabajtów pamięci, co równa się pojemności około 70,000 CD-ROMÓW zawierających 100 milionów plików. **Jednak ciężka praca 900 osób i 500 procesorów oraz łączna suma 127 milionów dolarów nie poszły na marne.** Film odniósł sukces i nawet jego pierwsza scena, kiedy to kamera przelatuje nad olbrzymim stadem liczącym sobie ponad 1000 prehistorycznych gadów, powala na kolana.

Już dziś mówi się w Hollywood o planowanej kontynuacji „Dinozaura". Nowy film miałby powstać w przeciągu pięciu lat i opowiadać o dalszych przygodach Aladara.





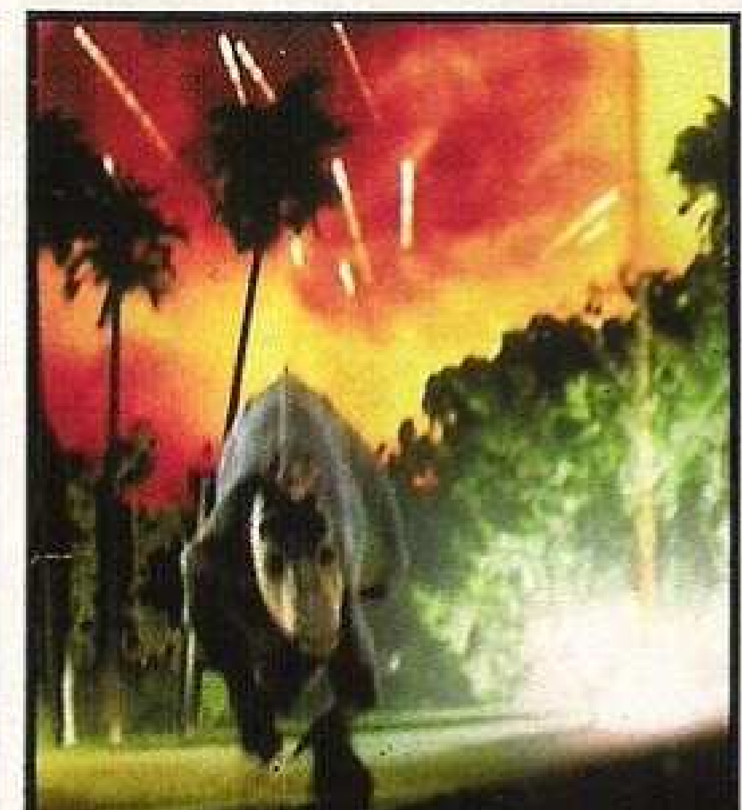
Wspaniała grafika i zapierająca dech w piersiach akcja. Nie zwlekaj, dinozaur nie będzie na ciebie długo czekał



Tak wyglądała sielanka przed nadejściem meteorytu. I ludzi, oczywiście



Czy to możliwe, żeby małe lemury opiekowały się iguanodonem?



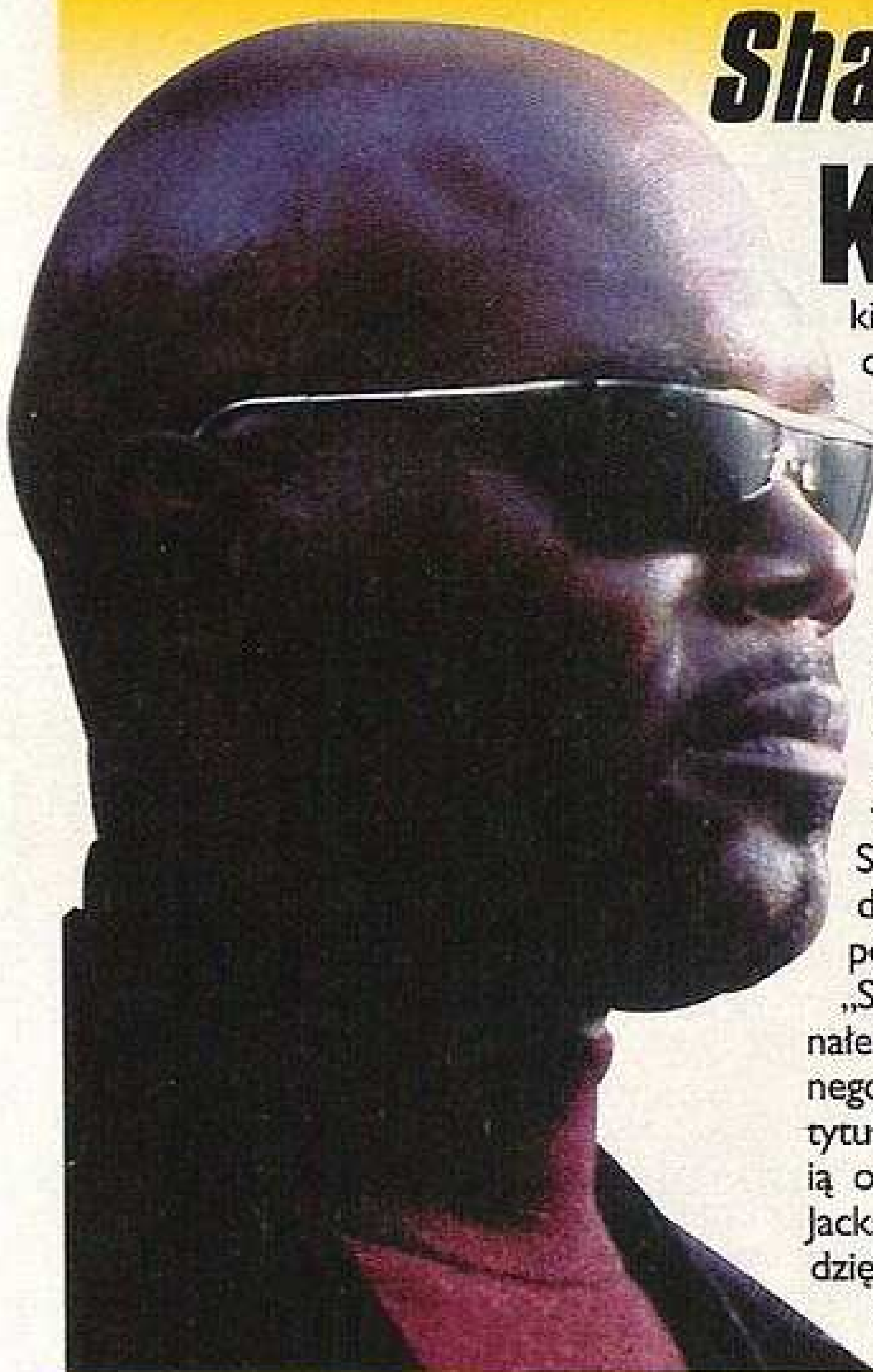
Aladar, pędząc ile sił w nogach, próbuje uciec przed deszczem meteorytów

Animacja 6	Humor 5+	Akcja 5
Dinosaur Animowany / USA	Premiera: 24 listopada	Od lat 0

www.syrena.com/Dinozaur/index.html

Przyjaźń jest bardzo ważna w najtrudniejszych momentach życia. Zwłaszcza u zwierząt... **5+**

Shaft – nic dodać, nic ująć



Kim jest Shaft? Detektywem. Jednym z najlepszych czarnych detektywów Nowego Jorku. Kilkanaście lat ciężkiej pracy w policji i dziesiątki zakończonych spraw uczyniły z niego mistrza. Wydaje się więc, że każde prowadzone przez Shafta śledztwo kończy się sukcesem. Ale tak nie jest. Przykład – jego ostatnia sprawa. Syn zamożnego właściciela nieruchomości na Manhattanie okazuje się być niebezpiecznym kryminalistą. Dowody świadczą przeciwko niemu, ale... pojawiają się nieoczekiwane trudności. Ktoś czyha na życie Shafta, jego koledzy umywają ręce, a jedyny świadek mogący służyć pomocą, potrzebuje natychmiastowej ochrony. „Shaft" jest klasycznym czarnym kryminałem powstałym na motywach popularnego w latach 70. filmu pod tym samym tytułem. Jego największą atrakcję stanowią odtwórcy głównych ról – Samuel L. Jackson i Vanessa Williams. To właśnie dzięki ich grze obraz ogląda się z zainteresowaniem.



Dla Shafta nie było do tej pory śledztwa, którego by nie rozwikłał

Pomysł 4	Aktorzy 6	Akcja 5
Shaft Akcja / USA	Premiera: 3 listopada	Od lat 15

www.shaft-themovie.com

Shaft to detektyw, który całe życie oddał prawu. Teraz także dosłownie — **5**

Tomb Raider the Movie



Lara na pewno nie może narzekać...



...na doskonałe warunki mieszkaniowe

Larze Croft najwyraźniej znudził się żywot pierwszej damy gier komputerowych. Dziewczyna zapragnęła posmakować prawdziwego aktorstwa i zgodziła się na udział w filmie opowiadającym o jej niezwykłych przygodach. Zapowiadany na połowę 2001 roku obraz „Tomb Raider – The Movie" ma uczynić ją gwiazdą wielkości Marylin Monroe (a trzeba pamiętać, że była to dość krępa blondynka). Larze pomogą w tym znany reżyser Simon West (autor „Lotu skazańców" i „Sprawy honoru"), urocza aktorka Angelina Jolie („Hakerzy", „60 sekund") oraz jej ojciec Jon Voight, jeden z najbardziej znanych aktorów lat siedemdziesiątych. Producenci zebrali już 100 milionów dolarów oraz uzyskali zgodę na kręcenie zdjęć na terenie kompleksu świątynnego Angkor Wat w Kambodży. Niestety, Lara nie będzie mogła używać w nim broni – chodzi o zachowanie powagi świętego miejsca. Jednocześnie w Internecie ruszyła oficjalna strona „Tomb Raider" – znajdziesz ją pod adresem http://www.tombraidermovie.com! Ogłoszono też datę polskiej premiery filmu. Będzie ona miała miejsce 31 sierpnia przyszłego roku w Warszawie.

X Files – sezon bez Muldera?

Wszyscy miłośnicy rzeczy niewyjaśnionych mają kolejny powód do radości. Otóż jeszcze w listopadzie na ekranach polskich telewizorów pojawiły się nowe, niewyświetlane dotąd odcinki „Z archiwum X". Jednak gdy Polacy poznawać będą dalsze losy Muldera i Scully, Amerykanie żyją już myślą, że przystojnego agenta porwali kosmici. A wszystko dlatego, że odtwarzający tę rolę David Duchovny miał już dość serialu i nie podpisał kontraktu na produkcję dalszych odcinków. Jego miejsce w archiwum zajął Robert Patrick, aktor znany głównie dzięki interesującej roli biometalowego robota T-1000 z filmu „Terminator 2". John Doggett, nowy partner Scully, jest przeciwieństwem Muldera – uważa się za sceptyka, nie wierzy we wszystko to, co zobaczy, wreszcie zawsze stara się znaleźć jakieś racjonalne wytłumaczenie dla niecodziennych zjawisk, których jest świadkiem. O tym, czy nowy agent spodoba się polskiej publiczności, przekonasz się najwcześniej w 2001 roku... XXI wieku, nadciągaj!



Ciekawe, jak były T1000 poradzi sobie z problemami Archiwum X?

Mycha Stuart na wideo!

Stuart to mała myszka adoptowana przez mieszkających w Nowym Jorku państwa Malutkich. Ma dotrzymać towarzystwa ich kilkuletniemu synowi George'owi, który pragnie mieć braciszka. Do akcji wkracza jednak kot domowników, który postanawia jak najszybciej pozbyć się intruza. Tak zaczyna się znana z dużego ekranu historia sympatycznej myszki. 24 listopada Stuart Malutki ukaże się na kasetach wideo i płytach DVD. W tej ostatniej wersji mały ulubieniec zawędruje do domów razem z całą serią dodatków: grą „Wyścigi ze Stuartem", interaktywną książką, albumem projektów plastycznych i filmografią aktorów.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy WARNER HOME VIDEO możecie wygrać kasety wideo i kalendarze ze Stuartem Malutkim! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaka aktorka gra rolę pani Malutkiej?

FILMOWY TELEGRAM

Alien vs Predator w kinie!

Trwają prace nad przeniesieniem na duży ekran gry „Alien versus Predator". Roboczy tytuł projektu brzmi „Deathfall", a jego budżet ma wynieść około 80 milionów dolarów.

Nie wiadomo jeszcze, kto będzie jego reżyserem. Propozycję odrzucił James Cameron i obecnie mówi się, że tego zadania podejmą się albo Robert Rodriguez albo Martin Campbell. „Deathfall" ma opowiadać o znajdującej się na odległej planecie bazie wojskowej, której mieszkańcy hodują Obcych, planując stworzenie z nich niepokonanej armii. Przeszkadzają im w tym oddziały Predatorów, które polowanie na Obcych traktują jako swego rodzaju rozrywkę.

Resident Evil postraszy na dużym ekranie!

Reżyser Paul Anderson („Mortal Kombat"), podejmie się reżyserii filmu pt. „Resident Evil". Budżet projektu określono na 40 milionów, ale producenci nie mogą jeszcze rozpocząć prac, ponieważ proponowany scenariusz nie podoba się fanom gier. Otóż film ma opowiadać o oddziałach specjalnych, które muszą spacyfikować tajne laboratorium wojskowe, opanowane przez superkomputer i podporządkowanych mu naukowców-zombie. Wielbiciele serii uważają, że fabuła jest sprzeczna z tą znaną z gier, gdzie za zamianę ludzi w zombie odpowiedzialny był wirus korporacji Umbrella. Wystosowano nawet protest do producentów. Do petycji można dołączyć pod adresem http://mercury.beseen.com/guestbook/g/184821/guestbook.html



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Rafał Olbromski; Zdjęcia: East News; Materiały prasowe UIP-ITI, Syrena E.G., Warner Bros.

THORGAL

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i Wydawnictwa EG-
MONT możecie wygrać komiksy THORGA
Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do
XII 2000 przyślą na adres redakcji karta
pocztową z kuponem konkursowym i o
powiedzą na pytanie: Ile ukazało
się w Polsce komik-
sów z Thorgalem?

Czy wojowniczy Wiking z zimnej Północy może podbić serca milionów czytelników na całym świecie? Tak, jeżeli nazywa się Thorgal

Dawno, dawno temu na morzach Północy siały postrach statki zapełnione przez bezwzględnych i nieznających lęku brodatych wojowników. Waleczny wódz Wikingów (bo o nich właśnie mowa), Leiff Haraldson, odnalazł wyrzuconą przez fale na brzeg kołyskę z niemowlęciem. Przygarnął je, uczynił swoim synem, a na cześć bogów, których czcił, nadał mu imię Thorgal Aegirsson.

Tak naprawdę bohater komiksowej serii, Thorgal, został powołany do życia wcale nie tak dawno, bo w 1976 roku i nie w kraju Wikingów, a w Belgii. Jego twórcami byli scenarzysta Jean Van Hamme i Polak, rysownik Grzegorz Rosiński. Przygody tego dzielnego wojownika z miejsca zyskały wielką popularność i stały się komercyjnym sukcesem – co więcej, od ponad dwudziestu lat cieszą się niesłabnącą popularnością i nie schodzą z czołowych miejsc komiksowych list bestsellerów. Do tej pory ukazało się 25 albumów z przygodami Thorgala, a od niedawna, po dość długiej przerwie, ponownie wydawane są w Polsce i bez większych problemów możesz poznać jego najnowsze, obfitujące w emocje i zaskakujące zwroty losy. Niedawno ukazał się u nas 24. już album z przygodami dzielnego wojownika: „Thorgal – Arachnea". Wkrótce będziesz mógł też zapoznać się z kolejnym, jak na razie ostatnim, albumem z przygodami Thorgala pt. „Błękitna zaraza", który już jakiś czas temu stał się bestsellerem w krajach Europy Zachodniej.

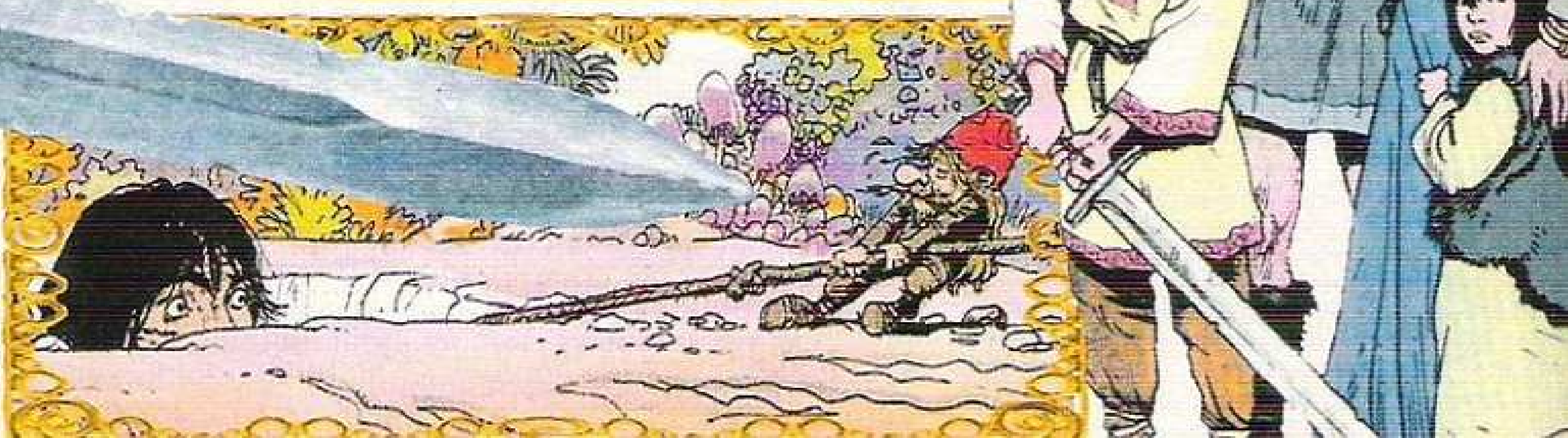
Losy Thorgala są wyjątkowo powikłane, musi on bowiem, z własnej, jak i nieco wymuszonej woli, stawić czoło siłom boskim i ludzkim we wszelkich zakątkach świata. Co ciekawe, brak tutaj bezpośrednich odniesień do krain faktycznie istniejących, ale uważni obserwatorzy bez problemów będą mogli usytuować akcję poszczególnych albumów czy to w krajach skandynawskich, czy na Wyspach Brytyjskich, na Bliskim Wschodzie, a nawet w Ameryce Środkowej. Częstokroć fabuła przenosi się z przytulnej Ziemi do nieco mniej znanych rzeczywistości – w przestrzeń kosmiczną, do krainy zmarłych, a także do zamieszkiwanej przez bogów Valhallę, do której dostać się mogą jedynie polegli w walce z mieczem w ręku wojownicy. Aż chciałoby się powiedzieć: dla każdego coś dobrego, jak to w dobrej przygodzie bywa, ale Thorgal nie jest tylko dobrą zabawą. Stara się on bowiem przekazać także pewne wartości, takie jak szlachetność, honor i odwaga, o których może i odrobinę zapominamy, a które na pewno warto mieć na uwadze. **Thorgal, mimo tego że jest doskonałym wojownikiem, wszystkie problemy stara się rozwiązywać na drodze pokojowej, dbając przede wszystkim o dobro swojej żony i dwójki dzieci.** I za to właśnie kochają go miliony fanów na całym świecie. Mądrość ma przecież niewiele wspólnego z brutalną siłą.



Akcja komiksu rozgrywa się nie tylko na ziemiach ponurej Północy, ale również w bardziej przyjaznych (na pierwszy rzut oka) krainach







Thorgal i jego rodzina: żona, syn oraz mała córeczka

Już od najmłodszych lat Thorgal musiał zmierzyć się z wieloma niebezpieczeństwami

DRAGON BALL

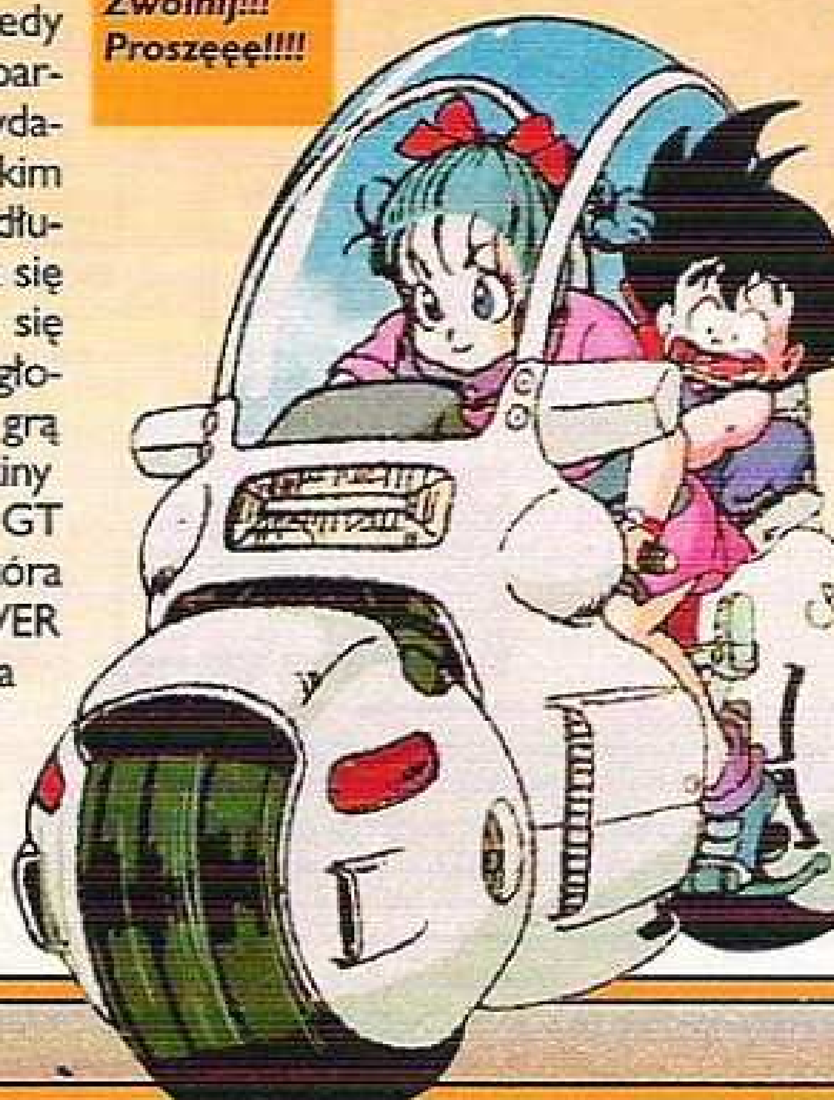
Witamy w kąciku poświęconym DRAGON BALL. Tak jak obiecaliśmy, zamierzamy od czasu do czasu poruszać taką tematykę



NALEPEK SZUKAJ W NASZYM KALENDARZU!

CO NOWEGO, CZYLI JAK DALEKO ZAJEDZIE DRAGONBALL

Wszyscy miłośnicy gier komputerowych i DRAGON BALL zadają sobie pytanie, kiedy wreszcie powstanie DOBRA gra oparta na tej serii. Na razie żaden z wydanych produktów nie stał na wysokim poziomie (postaramy się jednak niedługo o nich napisać coś więcej, bo jak się nie ma, co się lubi...). Być może to się jednak zmieni. W ostatnich dniach ogłoszono bowiem, że do prac nad grą o przygodach Songo i jego rodziny przystąpiła znana wszystkim firma GT Interactive (teraz w Infogrames), która zrobiła takie przeboje jak np. DRIVER czy DISCWORLD NOIR. Ma się ona zająć produkcją gier na wiele platform: na Playstation, Playstation 2 i na Gameboy (a gdzie zwykłe PC?). Premiery można się spodziewać w 2001 roku.



Aaaa! Bulma!! Zwolnij!!! Proszęęę!!!!



Podróżowanie na chmurce? Bardzo dobry pomysł!



Nieładnie tak pokazywać. Nie przystoi to zwłaszcza takiemu siłaczowi

AKIRA TORIYAMA – DOBRO NARODOWE?



Akira i inni twórcy komiksu zostali oficjalnie docenieni przez własny rząd. Japońskie Ministerstwo Szkolnictwa ogłosiło bowiem właśnie pierwszy raz, że Manga jest ważnym elementem współczesnego świata. Przyznano również, że komiks stanowi 40 procent wydawanych w tym kraju książek. Manga znajduje się także w wielu muzeach i zdobywa coraz większą popularność na całym świecie.

Dlaczego taki kącik? Bo sami lubimy ten serial, a poza tym nikomu jeszcze nie zaszkodziła jedna czy dwie stroniczki poświęcone na mangę i anime. Dostaliśmy wiele listów i za wszystkie dziękujemy (wygląda na to, że prawie każdy miłośnik DB nosi pseudonim Songoku...) Pytacie się często, gdzie można zdobyć gadżety z serialu, gry, komiksy, koszulki itp. Niestety, w Polsce nikt jeszcze nie zajął się profesjonalnie sprowadzaniem takich rzeczy. Polecamy natomiast stronę **www.amazon.com**, gdzie można zamówić do Polski (zapłata kartą kredytową) wiele takich przedmiotów. Na aukcji można tam nawet nabyć gry komputerowe z ulubionymi bohaterami. Przed Gwiazdką na stronie znajdziesz naprawdę sporo dobrych ofert. Szkoda, że trzeba dodatkowo płacić za wysyłkę. Natomiast dla osób znających francuski mamy dobrą wiadomość. **W Instytucie Francuskim w Warszawie można kupić komiksy o Dragon Ball (po francusku)!** Uwaga! W następnym numerze będziemy mieli specjalną niespodziankę!



HISTORIE LEPSZE NIŻ W DYNASTII, CZYLI BOHATEROWIE DRAGON BALL



Songo to od niego zaczęła się cała historia. Ojciec Songotena i Gohana, mąż Chi-Chi. Jego znakiem rozpoznawczym był ogonek



Songoten Młodszy brat Gohana. Poszedł w jego ślady. Jego najlepszym przyjacielem jest Tronk



Szatan Serduszko Przyjaciel rodziny Songo. Na początku czarny charakter, ale zmienił się na lepsze



Gohan Syn Songo, który otrzymał imię po swoim przybranym dziadku. Miał zostać naukowcem



Tronk Jego rodzice to Bulma i Vegeta. Razem z Songotenem często wpadali w różne groźne tarapaty



Klilan Najlepszy przyjaciel Songo. Mnich. Trenował razem z Songo u Genialnego Żółwia



Genialny Żółw Kiedyś najsilniejszy człowiek świata; był nauczycielem Songo i Klilana



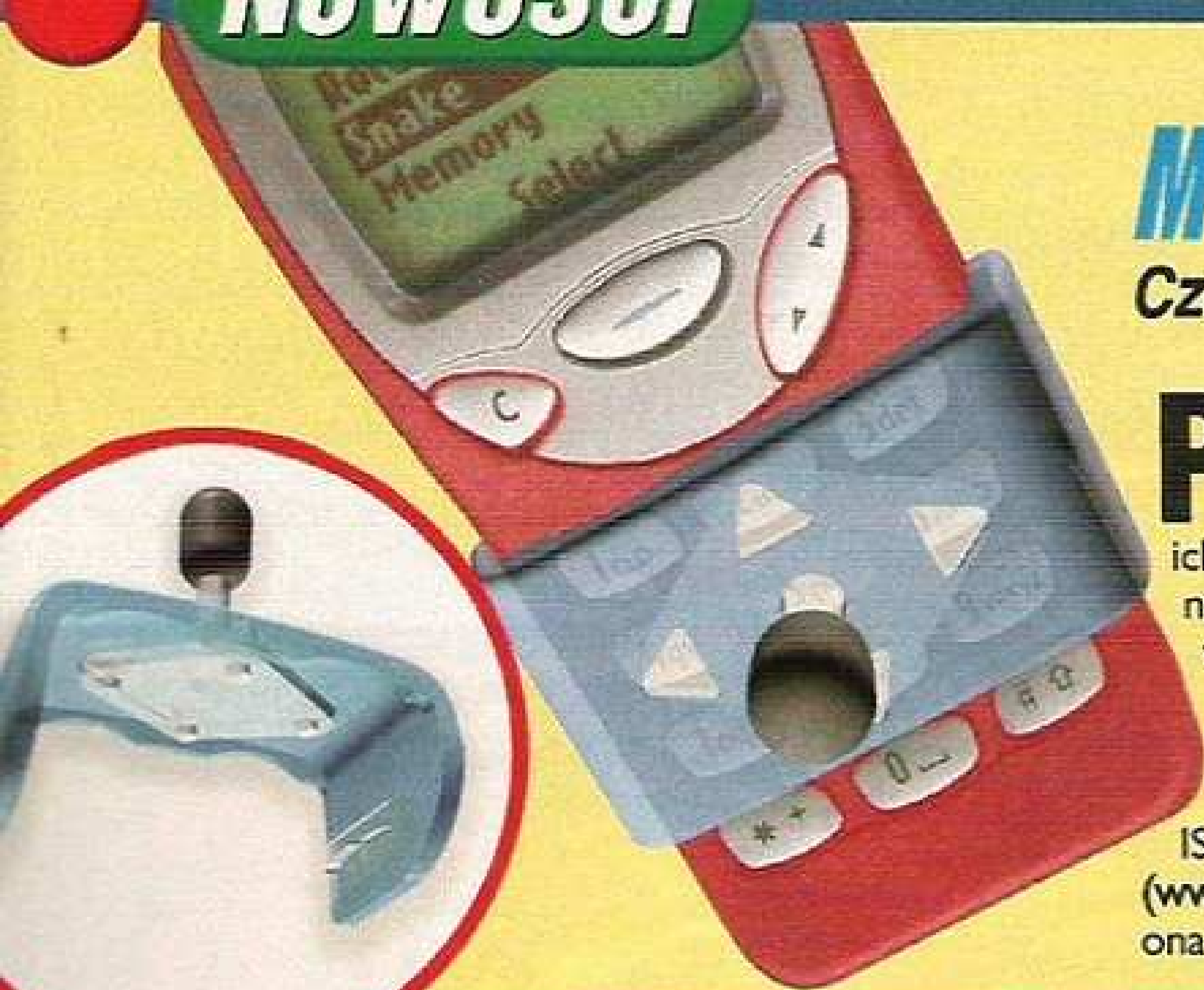
Vegeta Mąż Bulmy i ojciec Tronka. Niezbyt sympatyczny. Pochodzi z planety nazwanej tak samo jak i on



Bulma Pierwsza kobieta, jaką spotkał Songo. Córka znanego wynalazcy, sama miała dużo pomysłów

HISTORYJKI ZE ŚWIATA

W USA wybuchł skandal, kiedy ojciec kupił synkowi komiks DB i uznał go za nieprzyzwoity. Oburzyły go pokazywane nagie postacie. Okazało się, że w USA serial został wygładzony i usunięto z niego wszelkie elementy nagości. Inna sprawa to komiks, bo jego autor, Toriyama, chciał uniknąć zmian w swoim dziele, które w Japonii nie budziło kontrowersji. I tak znowu okazało się, że Japończycy są bardziej tolerancyjni niż Amerykanie.



Minijoystick dla Nokii

Czego to ludzie nie wymyślą...

Producenci telefonów komórkowych od pewnego czasu umieszczają w swoich aparatach minigierki. Jednak każdy prawdziwy gracz wie, że bez pada lub joysticka gra się bardzo kiepsko.

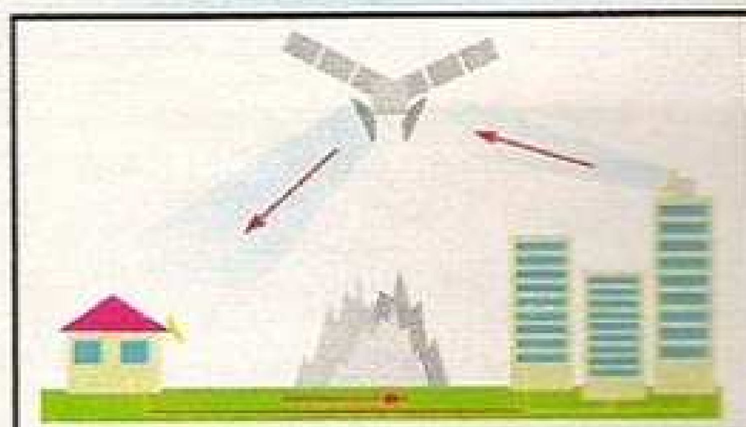
Do tego samego wniosku doszła mało znana firma ISMO z Wielkiej Brytanii (**www.ismo.co.uk**). Opracowała ona specjalną nakładkę – joystick dla posiadaczy telefonów Nokia. Korzystając z tego gadżetu dużo wygodniej jest grać w proste gierki zapisane w telefonie. Jak reklamują swój produkt twórcy, dzięki Snake Bite można wykonywać niespotykane dotąd ewolucje...

Niestety, na razie nie jest znana cena tego gadżetu, tak więc miłośnicy komórek i gier na pewno muszą uzbroić się w cierpliwość.

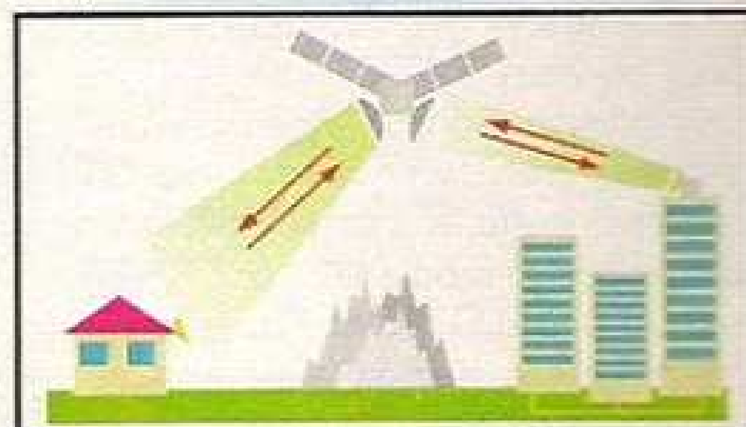
Sateliterny Internet...

Szkoda, że nie u nas...

Firma StarBand Communications jako pierwsza na świecie oferuje „zwykłym" użytkownikom w pełni satelitarny dostęp do Internetu. Takie rozwiązanie pozwala nie tylko odbierać, ale też wysyłać informacje w Kosmos. Prędkość transmisji wynosi maksymalnie ok. 500 kilobitów na sekundę (odbiór), zaś wysyłanie danych odbywa się z prędkością 153 Kb/s.



Do tej pory z satelity można było jedynie odbierać dane...



Nowy system to satelitarna transmisja danych w obie strony

Potrzebny do pracy z tym systemem modem satelitarny StarBand 180 kosztuje około 400 dolarów i działa z Windows 98, korzystając ze złącza USB. Opłaty ustalone przez dostawcę nie są niskie, ale nawet w porównaniu z cenami dostępu w Polsce wydają się atrakcyjne. Miesięczny abonament ma bowiem wynosić około 60 – 70 dolarów. Na początku usługa obejmie użytkowników mieszkających daleko „od osiągnięć cywilizacji" typu sieci LMDS i kablowe, czyli np. Alaskę, Hawaje czy Puerto Rico. Niestety, nasi internauci nadal muszą się zadowolić modemem.

news telegram

■ KONIEC POWER PC?

W Internecie pojawiła się plotka, że firma Apple (producent komputerów Macintosh) może zrezygnować z używania procesorów PowerPC i skorzysta z produktów Intel / AMD. Najpierw jeden z programistów Apple poinformował o udanej próbie uruchomienia najnowszego systemu Darwin OS (Mac OS X) na komputerze PC. Wkrótce stwierdzono, że Apple bez większego problemu może przenieść swój kolejny system na PC.

Niezależnie od tego, jak dobry jest procesor PowerPC Motoroli, jego najszybszy model działa z 500 MHz, podczas gdy AMD i Intel zbliżają się do 1,5 GHz. Jeśli te wszystkie pogłoski okażą się prawdziwe, to już niedługo czeka nas prawdziwa rewolucja, a Microsoftowi i Windows przybędzie silny konkurent.

■ ATAK NA MICROSOFT

Holenderski haker „Dimitri" oświadczył, że włamał się do sieci Microsoftu i ma dostęp do firmowych serwerów oraz może... dodawać wirusy do oprogramowania ściąganego przez użytkowników ze stron Microsoftu. Również rzecznik Microsoftu przyznał, że haker dobrał się do co najmniej jednego serwera, ale już sprawdzono, czy oprogramowanie nie ma usterek.

Zamiast Media Playera 6...

Jukebox 6.0 – multimedialny kombajn

Firma J. River pokazała wersję testową odtwarzacza Media Jukebox 6.0. Program ten (określany jako pierwszy uniwersalny odtwarzacz multimedialny) może też bezpośrednio wymieniać dane z innymi komputerami, czyli „zdalnego" dostępu do plików.



Poza tym Jukebox może odbierać programy telewizyjne, obsługuje standard DVD i odtwarza płyty CD z muzyką.

Program zawiera też Media Editor – moduł pozwalający miksować i edytować dźwięk zapisany w plikach MP3 oraz WMA. Dzięki temu można dzielić ścieżki dźwiękowe i obrabiać je w prawie nieograniczony sposób. Aplikacja umie też współpracować z opisywanymi niedawno w CLICKU! sprzętowymi odtwarzaczami muzycznymi takich firm, jak np. Creative Labs (Nomad Jukebox).

Te wszystkie zalety mogą sprawić, że Jukebox stanie się odtwarzaczem instalowanym na miejscu windowsowego Media Playera 7.0, zwłaszcza że ten ostatni program sprawia swoim użytkownikom coraz więcej problemów. Nie dość, że nie odtwarza niektórych formatów plików, to do tego pożera ogromne „połacie" pamięci. Program można pobrać z witryny **www.musicex.com**.





Unreal 2

Na razie tylko filmik...

Mamy kolejny przełom w FPP. Pojawił się krótki filmik, ukazujący możliwości nowego programu graficznego UNREAL 2. Pełna animacja szkieletowa, mimika twarzy, zbliżenia, gi-gan-ty-czne poziomy. Nawet ci, którzy akurat za UNREALEM nie przepadają, powinni się cieszyć. Przecież większość najlepszych obecnie gier korzysta z tego programu. Można się tylko domyślać, że producenci ustawiają się już w kolejkę po zakup NOWEGO cudeńka.









Piesek jak ta lala

Elektroniczny przyjaciel



Twój nowy elektroniczny przyjaciel nie sprawi ci kłopotu. Musisz się tylko dobrze nim opiekować

Jeżeli właśnie zasiadłeś do tworzenia listy Życzeń i Zażaleń do Świętego Mikołaja, to być może powinieneś dopisać do niej jeszcze jedną rzecz. Zawsze chciałeś mieć psa, ale rodzice nie potrafili jakoś uwierzyć, że codzienne wyprowadzanie pupila na spacer doskonale wpłynie na (ich) zdrowie? Teraz możesz spróbować zdobyć elektronicznego pieska POO-CHI (w komplecie z kością do gryzienia). Ma on same zalety. Hałasuje tylko wtedy, kiedy masz na to ochotę, jest wyjątkowo wierny, no i można go w każdej chwili wyłączyć. POO-CHI jest milutkim, interaktywnym zwierzątkiem. Umie ruszać uszkami i mordką, siada, wstaje i tańczy do jednej z sześciu piosenek, które śpiewa, kiedy jest szczęśliwy. Na czole zamontowano mu czujnik, dzięki któremu reaguje na dotyk – gdy go głaszczesz, jest szczęśliwy. Natomiast sensory na czubku nosa pozwalają mu reagować na światło i dźwięk. Oczy POO-CHI to migające światełka, które wyrażają jego uczucia: serduszka oznaczają zadowolenie, półkola to złość, a zamknięte powieki smutek. Nie musisz go wyprowadzać na spacer w chłodny, deszczowy dzień. Twoim zadaniem będzie tylko każdego dnia zapewnić pieskowi odpowiednią porcję zabawy i miłości. W przeciwnym razie stanie się osowiały i nie zaśpiewa żadnej piosenki. Od 1 do 14 grudnia zwierzaczka można będzie spotkać w sieci supermarketów Geant, w których firma Hasbro, dystrybutor piesków, organizuje specjalne ogródki POO-CHI. Tam też będzie można kupić je po promocyjnej cenie około 130 zł.



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy HASBRO możecie wygrać pieska POO-CHI! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kupon konkursowy i przedstawią, jak wyobrażają sobie przyjaciół POO-CHI.

Poczuj odór lochów Diablo

Szykuje się rewolucja zapachowa

Na targach COMDEX firma DigiScents zaprezentuje urządzenie iSmell Personal Scent Synthesizer. Jest to przenośny generator zapachów, który może wprowadzić w świat elektroniki i komputerowej rozrywki nowe doznania – zapachy. Dzięki DigiScents użytkownik będzie mógł np. podczas przeglądania multimedialnej encyklopedii poczuć zapach opisywanych roślin.

Podczas COMDEX-u generator zapachów został pokazany szerokiej publiczności, tak więc każdy miał okazję spróbować (a właściwie powąchać), jak on działa. Wynalazek do sprzedaży trafi dopiero w 2001 roku. Wprowadzenie na rynek iSmell będzie najprawdopodobniej przełomem w historii komputerów. Ich użytkownicy, którzy dotąd wykorzystywali dwa zmysły (wzrok i słuch), będą mogli używać teraz węchu.



Zastosowanie iSmell będzie bardzo szerokie – poczynając od multimediów (leksykony, elektroniczne książki kucharskie), poprzez przewodniki po świecie (ach, co za rozkosz poczuć zatęchły odór ciemnych uliczek Harlemu), aż do internetowego handlu – można będzie powąchać perfumy przed ich kupnem w Sieci. Również przemysł rozrywkowy może wiele skorzystać: zapach w grach i filmach może przyciągnąć całą masę nowych klientów kin oraz salonów gier.

Posłuchaj Daruda

Płyta „Bravo Hits Zima 2000"



Pamiętasz Daruda (nr 23 CLICK!), który zrobił błyskawiczną karierę, tworząc na domowym PC megaprzebój „Sandstorm"? Teraz będziesz mógł posłuchać jego kolejnego utworu „Feel The Beat", a wszystko za sprawą nowej płyty Bravo Hits Zima 2000, która przed kilkoma dniami trafiła do sklepów.

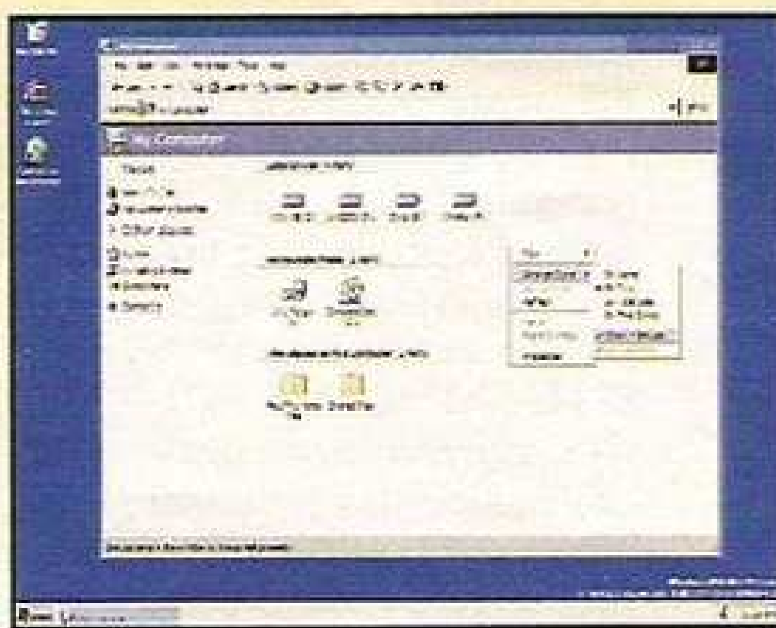
Na krążku znajdują się oczywiście też piosenki innych popularnych wykonawców, między innymi A*Teens, Barry'ego White'a czy Aquy. A ponieważ Mikołajki i Święta coraz bliżej, płyta ta może być doskonałym prezentem (pod warunkiem, że nie zechcecie zachować jej dla siebie)...

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! możecie wygrać płyty BRAVO HITS! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Gdzie mieszka Święty Mikołaj?

news telegram • news telegram

■ ACH, TE WSPANIAŁE GRY!
Tworzenie list największych przebojów i wpadek to ciekawe zajęcie. Teraz jednak przyszedł czas na wyłonienie tytułów, które były prawdziwą rewolucją. Według specjalistów z GameSpot, największy wpływ na rozwój gier strategicznych miały: SimCity, Civilization i druga część Dune. Dla przygodówek i RPG najważniejszymi pozycjami były: Alone in the Dark, King's Quest IV, Tomb Raider i Myst oraz Ultima III, Ultima Online oraz Diablo. W grupie symulatorów lotu trzeba pamiętać o pierwszej wersji Wing Commandera i trzecim wydaniu Falcona. Natomiast rozwój FPP nastąpił dzięki Doom, Quake i Half-Life.

■ NOWE WINDOWS
Niewiele czasu upłynęło od premiery Windows ME, a Microsoft już zaprezentował pierwszą wersję beta nowego systemu operacyjnego, znanego pod nazwą Whistler. Próbna wersja została rozesłana wybranym firmom współpracującym z koncernem. Głównym celem Microsoftu jest zebranie danych dotyczących współpracy nowego systemu ze sprzętem oraz zgodności ze starymi „windowsowymi" aplikacjami. Osoby oczekujące od najnowszych okienek rewolucyjnych zmian w wyglądzie systemu będą zawiedzione. Na pierwszy rzut oka Whistler nie różni się niczym od Windows ME oraz Windows 2000. Lecz nie to jest najważniejsze. Nowy system ma ostatecznie uniezależnić się od DOS-u!



W SKRÓCIE

Armatą do wróbla

Akcja antypiracka

W Stanach Zjednoczonych Microsoft zarządził sprawdzanie legalności programów używanych przez urzędy w Virginia Beach. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż do tej akcji trzeba było zaangażować wszystkich pracowników! Procedura kontroli ponad 3500 komputerów skutecznie sparaliżowała pracę urzędów i życie mieszkańców... Pomyślcie tylko, co by było, gdyby tak u nas zorganizować podobną akcję?

Internetowa pralka

Sprzęt XXI wieku od LG

LG Electronics pokazała pierwszą w świecie pralkę podłączaną do ogólnoświatowej Sieci. Urządzenie posiada ekran LCD i 4 Mbity pamięci Flash. Po co pralce Internet? To proste – do ściągania coraz nowszych przepisów prania poszczególnych rodzajów ubrań... Poza tym urządzenie jest oczywiście ciche i energooszczędne (tak, jak na XXI wiek przystało).
Kilka miesięcy wcześniej LG zaoferowało kupującym lodówkę z ekranem LCD i klawiaturą, dzięki czemu bez wychodzenia z kuchni można było... surfować po Sieci.

Dreamcast czy PSX2

Coś dla niecierpliwych

Część miłośników konsol oczekujących na premierę PSX 2 nie wytrzymała nerwowo i pobiegła do sklepu, aby kupić konkurencyjną Sega Dreamcast. Dodatkową zachętą był fakt, że cena Dreamcasta w USA została obniżona o 50 dolarów, a producent zapowiedział zwrot kosztów zakupu wszystkim korzystającym przez 12 miesięcy z usług SegaNetu. Dzięki tej akcji oraz licznym promocjom sprzedaż Segi wzrosła w wakacje o ponad 150%.

Internet Explorer 6

Początek testów

Microsoft oficjalnie rozpoczął testowanie kolejnej wersji przeglądarki Internet Explorer. Na razie pierwsza grupa testerów otrzymała jednak zamiast samego programu tylko... komplet danych. Szósta wersja programu ma być wyposażona w nowe paski ułatwiające pracę z cyfrowymi mediami (muzyką i wideo). Te dodatki znane są już użytkownikom przeglądarki MSN Explorer przeznaczonej (tak uważa Microsoft) dla mniej doświadczonych użytkowników.
Pełna wersja Internet Explorera 6 ma być dostępna latem 2001, wraz z nowym systemem Whistler dla komputerów osobistych.

Miniludziki w minigrze

Settlersi powracają

SETTLERS IV to kolejna edycja dobrze znanej gry o niesamowitych „Osadnikach". Jak poprzednio, trzeba zbudować osadę, a następnie stworzyć z niej raj na Ziemi dla zamieszkujących tam bohaterów. Zadanie oczywiście nie jest łatwe, zwłaszcza że coraz bardziej rozbrykane postacie zgłaszają coraz to nowe żądania. Do wyboru masz Rzymian, Majów i Wikingów, którzy w sobie tylko charakterystyczny sposób będą uprawiać rolę, hodować zwierzęta oraz wojować z czyhającymi na ich bogactwa najeźdźcami. Co ważne, w tej części serii każda nacja będzie mogła walczyć przeciwko sobie według schematu każdy z każdym lub też zawierać między sobą sojusze i współpracować, gdy cel okazuje się za trudny do zdobycia dla jednej drużyny. A wyzwań na pewno nie zabraknie, zwłaszcza że w tle już czai się tajemniczy Mroczny Lud, który zawsze będzie stał po drugiej stronie barykady. Jego cechą charakterystyczną jest zamienianie wszystkiego, czego się tknie, w jałowe pustkowie.

Na SETTLERS IV trzeba jeszcze poczekać do grudnia (ach, ta Gwiazdka), ale już teraz czeka na ciebie miła niespodzianka. Jest nią SMACK A THIEF, czyli minigra i minidemo. Świetna zabawa polega na tym, aby powstrzymywać Wikingów-złodziejaszków przed kradzieżą rzymskiego złota. Ta prosta gra zręcznościowa jest świetnym przykładem ukazującym grafikę i wygląd postaci w SETTLERS IV. Można ją pobrać na www.cdprojekt.com lub z...

DEMA SZUKAJ W NASZYM KALENDARZU!


Bądź sprytny i nie daj się zaskoczyć złodziejaszkom, którzy zwijają twoje złoto


HEJ! Nie spać tam na służbie! Pilnować mojego sssskarbu, golum, golum...


Wikingowie kontra Rzymianie. Tym razem chodzi o nie byle co, bo o pieniądze. Konkretnie o złoto, które wszyscy chcieliby mieć!



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać figurki SETTLERSÓW i 2 gry Settlers 4! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile nacji będzie w Settlers 4?

Nokia 3310 – chat w komórce

Tylko dla młodego pokolenia



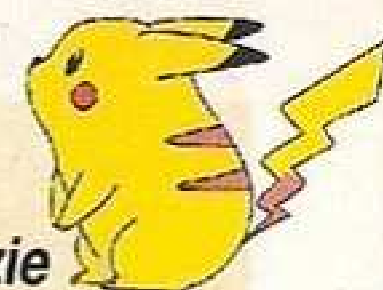
Firma NOKIA zaprezentowała swój najnowszy model telefonu komórkowego, oznaczony symbolem 3310. Miłośnicy komórek na pewno natychmiast przypomną sobie popularny i u nas model 3210 – i słusznie, najnowszy produkt jest bowiem jego młodszym, zmodernizowanym „bratem".

Nowa Nokia przeznaczona jest głównie dla ludzi młodych, nowoczesnych i energicznych (czyli jak ulał dla ciebie!). Specjalnie z myślą o nich telefon został wyposażony w funkcję „czat", pozwalającą na prowadzenie rozmowy na zasadzie podobnej do internetowego chata. Poza tym znudzeni telefonomaniacy będą mogli zagrać w 4 nowe gry, a miłośnicy SMS prześlą wiadomość, używając polskich znaków (ciekawe, co zobaczą posiadacze komórki bez tej funkcji... Krzaczki?!).

Poza tą nowinką nie zabrakło oczywiście standardowych funkcji znanych posiadaczom Nokii: możliwości komponowania własnego dzwonka, informacji obrazkowych czy też wymiennych kolorowych obudów.

Pokemony na kasetach i płytach CD

Ulubieńcy są wszędzie, wszędzie, wszędzie



Firma KOCH INTERNATIONAL POLAND (która zasłynęła z wydawania utworów takich gwiazd, jak Perfect, Lady Pank, Manaam czy Various Manx, a także kultowego Prodigy), postanowiła zadbać o wszystkich miłośników Pokemonów (dzięki, dzięki, dzięki!). Na kasetach wideo pojawiły się kolejne odcinki serialu o tych sympatycznych stworkach, więc teraz będziesz mógł w nieskończoność oglądać ulubione fragmety serii (chyba, że rodzice zamkną telewizor w komórce). Ale to nie koniec atrakcji. Są też kasety i płyty CD, a na nich muzyka z filmu fabularnego o Pokemonach oraz polska ścieżka dźwiękowa z piosenkami, które towarzyszą serialowi telewizyjnemu. Poprzednie dokonania tego wydawcy mówią same za siebie i gwarantują, że i tym razem produkt stoi na wysokim poziomie. Tak więc teraz możesz męczyć rodzinę puszczając im muzykę z Pokemonów!





CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy KOCH INTERNATIONAL POLAND możecie wygrać kasety i płyty CD z muzyką z Pokemonów! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 7 XII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy w polskich kinach był wyświetlany film fabularny o Pokemonach?

news telegram • news telegram

■ VALHALLA JAK NOWA?
Na połowę listopada zapowiadany jest start przebudowanej Valhalli. Ten najstarszy i największy w Polsce sieciowy serwis o grach komputerowych zmieni całkowicie swoje oblicze i – co ważne dla posiadaczy modemów – będzie działał jeszcze szybciej niż dotąd.

■ ATI CIĄGLE WALCZY
Na targach COMDEX (Japonia) firma ATI pokazała swój nowy układ graficzny RV100 – tańszą wersję Radeona. Nowy produkt ma pomóc firmie odzyskać klientów, którzy przeszli na stronę nVidii.

■ NADCHODZI PCI-X
IBM zaprezentował pierwszy układ obsługujący nowy standard PCI X. Nowa magistrala ma pracować dwa razy szybciej i obsługiwać 32 oraz 64 bitową szynę danych.

■ KTO SZYBSZY?
W Internecie pojawiły się pierwsze wyniki testów porównujących wydajność procesorów Intel Pentium 4 i Athlona AMD. I po raz kolejny okazało się, że Intel spadł na drugie miejsce...

■ PRECZ Z EMULTORAMI
Firma SONY wystąpiła do sądu z pozwem przeciwko korporacji Connectix. Cała sprawa dotyczy opisywanego niedawno w CLICKU! emulatora PlayStation dla PC i Macintosha. SONY od dawna blokowało próby tworzenia emulatorów swojej konsoli, tym razem jednak sąd bez słowa komentarza oddalił wszystkie zarzuty, uznając je za bezzasadne. Tymczasem Connectix zapowiada dalszy rozwój swojego oprogramowania. Czyżby monopol został złamany?

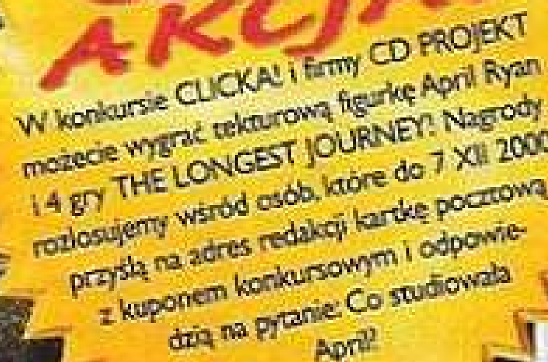
The Longest Journey

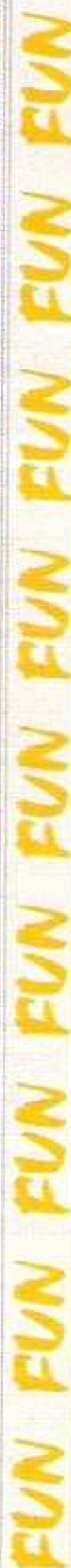
Pamiętasz jak opisywaliśmy wersję angielską tej gry? Jedna z najlepszych przygodówek przez długie tygodnie nie pozwalała oderwać się od ekranu komputera. Perypetie April Ryan robiły naprawdę wielkie wrażenie, a dla wielu graczy podróż głównej bohaterki okazała się również najdłuższą wędrówką przez wirtualne krainy.

Wszystko zaczęło się od tajemniczych snów nawiedzających April. Pojawiające się w nich latające smoki, przerażające potwory, duchy czy gadające drzewa zainteresowały dziewczynę. Okazało się jednak, że to dopiero początek, bowiem dziwne koszmary miały stać się przepustką do nieznanych wcześniej światów. Bo ten, w którym żyje bohaterka, wcale nie jest jedynym... April postanawia zgłębić ich tajemnicę, nieznana rzeczywistość kusi niewyobrażalnym pięknem, magią i niezwykłością. Jednak w miarę upływu czasu prawda okazuje się coraz straszniejsza, a za tą piękną fasadą kryje się wieczne Zło. Światom grozi zagłada. Jednak April postanawia się jej przeciwstawić. W ten sposób wyrusza w długą i męczącą drogę, która może nigdy się nie skończyć.

W jej trakcie ma wiele przygód, musi sprostać wyzwaniom losu oraz rozwiązać czasem aż nazbyt skomplikowane zagadki. April przemierza głębiny oceaniczne i krainy do złudzenia przypominające te stworzone w wyobraźni Tolkiena. Trafia do Arkadii, całkiem miłej krainy magii i czarów. Spotyka mniej lub bardziej przyjaźnie nastawione potwory, złych ludzi oraz duchy. A nawet olbrzyma, który wpadł w depresję i stracił ochotę do życia. Wszystko to wydaje się trudne i niebezpieczne, zwłaszcza jak na barki wątłej, samotnej kobiety. Na szczęście w trudnych chwilach swoim towarzystwem wspiera ją kruk.

Więcej nie napiszemy, bo możemy zepsuć ci zabawę w tę doskonałą grę. Zwłaszcza, że właśnie lada dzień ukaże się polska wersja tego przeboju. Jej spolszczenia dokonała firma CD PROJEKT, która znana jest wśród graczy z bardzo dobrych polonizacji (wystarczy wspomnieć WROTA BALDURA). Długo zastanawiano się komu przydzielić „rolę" April. W końcu wybrano popularną aktorkę filmową i teatralną, Edytę Olszówkę. Wybór jest doskonały, bo April to młoda i atrakcyjna kobieta, zupełnie taka jak pani Edyta. Teraz NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ nie będzie miała już tajemnic także dla tych miłośników komputerowej zabawy, którzy jeszcze nie opanowali w wystarczającym stopniu języka angielskiego. A przecież nie ma nic gorszego niż trudności w zrozumieniu fabuły przygodówki...





CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE

CZEŚĆ! ZAGRASZ?

NIE, DZIĘKI. SŁYSZAŁEŚ O JUTRZEJSZYM EGZAMINIE?

PODOBNO JEST NIE DO PRZEJŚCIA, NOWE ZABEZPIECZENIA PRZED ŚCIĄGANIEM, STAŁY NADZÓR KAMER WIDEO POJEDYNCZE MIEJSCA W ŁAWKACH, A NA DODATEK WIĘCEJ MATERIAŁU DO NAUCZENIA! TO BĘDZIE MASAKRA!

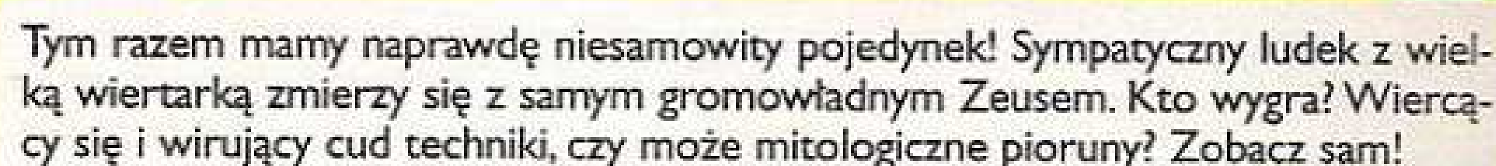
SPOKOJNIE, RAZEM Z „KOLEGĄ" INTERNETEM, WYMYŚLIŁEM STRASZNY PLAN

DYREKTOR

POWIADA PAN DUCH, DYREKTORZE, A MOŻE PO PROSTU WIRUS?

NASZA SZKOLNA PIELĘGNIARKA JUŻ TO SPRAWDZAŁA I POWIEDZIAŁA, ŻE JAK NIE MA GORĄCZKI, TO NIE WIRUS. MIAŁEM W TYM KOMPUTERZE WSZYSTKIE PYTANIA DO EGZAMINU. MUSIAŁEM ODWOŁAĆ DZISIEJSZE ZAJĘCIA!

MR. DRILLER kontra ZEUS



Tym razem mamy naprawdę niesamowity pojedynek! Sympatyczny ludek z wielką wiertarką zmierzy się z samym gromowładnym Zeusem. Kto wygra? Wiercący się i wirujący cud techniki, czy może mitologiczne pioruny? Zobacz sam!

	Mr. Driller	Zeus
Miejsce zamieszkania	Między klockami	Gdzieś wysoko
Cechy charakterystyczne	Turbowiertarka	Biała kozia broda
Ulubione zajęcia	Wierrrrcenieee	Ciskanie gromów
Ulubiony przedmiot	Komplet wierteł	Zestaw piorunów
Grafika	Wstrząsająca	Piorunująca
Ulubiony zespół muzyczny	Metallica	Era
Najlepszy cios	Wiertłem w oko	Gromem w głowę

Zwycięzcą pojedynku zostaje

Mr.Driller

Nasza opinia

Mr. Driller i jego różowy hełmofon po prostu nas rozbroiły. Poza tym, nie ma jak praktyczne narzędzie typu wiertarka, przydatne w każdym domu... Zeus ze swoimi archaicznymi piorunami może się schować na Olimp!

KUPONY ZNIŻKOWE JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry Kupony ważne są do końca września

JEDYNA OKAZJA! Dzięki CLICKOWI! możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.

IM GROUP

Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

Wirtualny Świat

Jedynie z CLICKIEM! każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

GRANDPRIX 3 pl ~~99 zł~~ 89 zł
BALDUR'S GATE 2 pl ~~159 zł~~ 149 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

SUPEROKAZJA! Tylko z CLICKIEM! możesz kupić TANIEJ gry firmy TOPWARE

TopWare Interactive

Teraz polecamy:
THE MOON PROJECT – wersja podstawowa 19,95 zł + koszt wysyłki 7,40 zł
THE MOON PROJECT – wersja wzbogacona 69,95 zł, wysyłka gratis!
Wyślij zamówienie na kartce pocztowej, koniecznie naklej kupon, podaj, którą wersję THE MOON PROJECT zamawiasz oraz swój dokładny adres.
TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

WIELKA PROMOCJA! Z CLICKIEM! możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10 % taniej!

PLAY

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

LISTY

Witajcie ponownie!

I tym razem zasypaliście nas korespondencją... Bardzo nas to cieszy, gdyż tylko w ten sposób możemy dowiedzieć się, czy CLICK! Wam się podoba i czego od nas oczekujecie. A więc teraz już bez gadania zabieramy się za odpowiedzi!

LIST NUMERU

Pewnego razu zobaczyłem w kiosku 22. numer CLICK!-a i postanowiłem go kupić (...). Kiedy zobaczyłem, że macie wspaniałe kody i poradniki zaopatrzone w dziurki (jak mniemam, do włożenia stron do segregatora, a ja mam wspaniały segregator), pobiegłem do pokoju po dziurkacz do papieru. CLICK!, a raczej BUCH! i mam dziury, ale (zawsze musi być jakieś „ale") nie tam, gdzie trzeba... Następna kartka przedziurkowała mi się jeszcze w innym miejscu, a ja, jako osoba lubiąca porządek nie mogłem dopuścić, aby kartki z kodami były krzywo ułożone w segregatorze... Dlatego chwyciłem za 5 złotych i pobiegłem do sklepu po koszulki do segregatora (...). Kiedy minęły 2 tygodnie, chciałem kupić nowy numer CLICK!-a (z reklamy telewizyjnej dowiedziałem się, że w nowym numerze jest odlotowy breloczek z Clickersem), ale nie miałem kasy. Na szczęście przypomniałem sobie, że mój kolega z klasy jest mi winien 3,50... Po powrocie ze szkoły natychmiast kupiłem gazetę. Wydawało mi się, że mój CLICK! trochę przytył wszerz. Po wycięciu kodów okazało się, że nowy format nie pasuje do koszulek A-4!!! Rany, ile było wycinania i dopasowywania... W końcu obciąłem niepotrzebne skrawki papieru i został mi w ręce jakiś poobcinany z obu stron kawałek papieru.
Proszę o zmniejszenie formatu do takiego z numeru 22, można by też wyrzucić dziurki, ponieważ strony przerywają się po kilkakrotnym przesunięciu kartki po metalowych szynach segregatora. Proszę także o odpowiedź na mój list (nie tak jak inne redakcje, które olewają listy lub przysyłają jakieś krótkie i niezrozumiałe teksty).

Marek Domański

Przykro nam, że zmiana formatu pisma przysporzyła Ci tak wiele pracy z przycinaniem stron do rozmiarów koszulek. Niestety, nie planujemy powrotu do po-



przednich wymiarów. Przez wiele miesięcy czytelnicy prosili nas o więcej tekstu oraz ilustracji w CLICKU!. Jedynym sposobem, aby spełnić te skrajne życzenia (nie zwiększając liczby stron i jednocześnie nie podnosząc ceny) była zmiana formatu naszego pisma. Niestety, efektem ubocznym tego działania jest to, że strony CLICKA! przestały się mieścić w standardowych koszulkach A-4.
Mamy nadzieję, że ta odpowiedź w pełni cię usatysfakcjonuje (nie jest ani krótka, ani niezrozumiała...).

NIC NIE ZMIENIAJCIE!

Wasze pismo jest super, nic nie zmieniajcie! Denerwują mnie listy, w których czytelnicy krytykują waszą gazetę. Od dłuższego czasu moim ulubionym zajęciem jest czytanie CLICKA! pod ławką... Breloczek jest super (...). Czy mógłbym przyczynić się do powstawania waszego pisma? Stwórzcie FANclub! I nie zmieniajcie się, CLICK jest super!

Wito

Nie masz powodu, aby tak się stresować! Wszystkie listy traktujemy z taką samą uwagą. Ba, te krytyczne są nawet dla nas cenniejsze, gdyż to w nich prezentujecie najwięcej oryginalnych pomysłów (w większości nie do wykonania, ale to nic...).
Do powstawania CLICKA! przyczyniasz się cały czas! Jak? Czytając nasze pismo i pisząc nam, co o nim sądzisz, co ci się podoba, a co nie. A o FanClubie też pomyślimy... Wszystko w swoim czasie!

CLICK! 180 STRON – ZA DROGI!

Dlaczego wasz 180-stronicowy Click! będzie taki drogi!!! Jest mi z tego powodu bardzo przykro...

Mr. P.G.XX

Zaraz, zaraz... O czym ty mówisz? Jaki CLICK! 180 stron? Chyba pomyliło ci się z kalendarzem CLICK! na rok 2001. Jest to całkiem nowa rzecz... A cena – cóż, wynika ona po prostu z kosztów drukarni, papieru oraz produkcji płyty CD-ROM.

STRZEŻCIE SIĘ PIRATÓW!

Ostatnio często mówi się o piractwie. Niestety, na łamach gazet takich jak wasza, praktycznie wszystkie listy na ten temat zawierają teksty typu „odczepcie się od piratów, gdyby nie oni, rynek gier nie istniałby!". Mój list także będzie o piractwie, ale ja wcale go nie popieram. Opowiem o tym, jak przez piratów straciłem moją ukochaną konsolę. Kilka lat temu kupiłem PlayStation, a niedługo potem pierwszą grę. Na następną gierkę (oryginał) musiałem czekać aż rok, więc... przerobiłem konsolę. Zacząłem kupować piraty. Wydawało się, że jest super, ale gry „skakały" i wieszały się. Gdy kupiłem oryginalnego „Raymana", czułem się dziwnie, bo gra nie wieszała się i nie skakała. Potem powróciłem do piratów. I oto szok. Z piratami było jeszcze gorzej niż dotąd. Wtedy popełniłem błąd. Oddałem konsolę do „naprawy" do znajomego pirata. Gdy chciałem ją odebrać, pirat zniknął... Straciłem konsolę przez głupie piraty.
Teraz kupiłem sobie PC, ale to nie to samo co Playek. Jednak od tamtego czasu nie dotykam piratów.

Anapolon

Nie zgodzę się z tobą, że w CLICKU! przeważają głosy popierające piractwo. Zawsze uważaliśmy i uważamy, że to zjawisko jest szkodliwe (przy okazji, oryginalne programy powinny być też tańsze).
Komentując twoją przygodę możemy stwierdzić, że miałeś wyjątkowego pecha. Większość piratów zajmuje się bowiem okradaniem producentów i dystrybutorów gier (sprzedając nielegalne kopie), a nie przywłaszczaniem sobie sprzętu klienta. Natomiast cieszy nas, że nauczony przykrym doświadczeniem przeszedłeś na „jasną stronę Mocy" i wybrałeś oryginały.

CZYM ROBIĆ GRY – PODPOWIEDŹ...

W 23 numerze CLICKA! odpowiedzieliście Bolkowi ze Świdnicy, że proste gierki można robić we Flashu. Ja poleciłbym mu program o nazwie Blender (nazywany też GameBlender). Można w nim stworzyć przyzwoite gierki 3D (...). Program można ściągnąć całkowicie za darmo ze strony www.blender.nl lub www.blender.art.pl (zajmuje on ok.1,5 Mb). Dlaczego e-mail'e na listę TOP 20 nie biorą udziału w losowaniu nagród?
Co wy na to, aby uruchomić grupę dyskusyjną CLICKA! (aby każdy Clikoman mógł się wymieniać wiedzą i doświadczeniami)?

T. B.
ul. Norwida 13B/6
46-203 Kluczbork

Dzięki za informacje o programie Blender! Na pewno przyda się on wielu naszym czytelnikom. W losowaniu nagród biorą udział czytelnicy, którzy kupują CLICKA! – aby to sprawdzić, wymyśliliśmy kupony konkursowe (właściwie to nic nowego, chyba wszystkie pisma stosują ten sposób). Przy odpowiedziach wysyłanych e-mailem nie ma jak sprawdzić, czy dana osoba kupuje CLICKA!, czy może przegląda w salonie prasowym i przysyła tylko odpowiedzi...
Istnieje wiele grup dyskusyjnych, gdzie można znaleźć odpowiedzi chyba na wszystkie pytania. Nie ma więc na razie sensu tworzyć nowej grupy CLICKA!.

DWA GŁOSY NA TEMAT FORMATU

Niezły pomysł z formatem – oby tak dalej. Już rozpoczynam organizowanie przejęcia konwoju z kolejnym CLICKIEM!

Królik

To znowu ja, Werci@! Według mnie zwiększenie formatu pisma było złym pomysłem. Teraz CLICK! jest nieporęczny! Na pochwałę zasługuje natomiast dział o stronach internetowych. Nareszcie są w nim fajne adresy!

Werci@

No i masz babo placek (Werci@, nie bierz tego do siebie...). Skończyły się lamenty, że za mało obrazków i tekstu, zaczną się że CLICK! jest nieporęczny. Naprawdę, nie możemy wszystkich zadowolić. Dobrze, że chociaż dział internetowy się spodobał...

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:
- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- N64 – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

PC PSX N64 DC PL/A
Clicker's Revenge 4
Super Akcja
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD
Grafika 5 Dźwięk 5- Frajda 6
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick
5+

■ PYTANIA OD COWBOY'A...

Witam, mam do Was kilka pytań:
1. Czym się kierujecie, kiedy wybieracie list lub email do publikacji?
2. Co mają zawierać najciekawsze listy (chodzi tu o pytania, propozycje czy co?) Czy e-mail zalicza się do listów nagradzanych?
3. Czy ustalicie stały wygląd CLICKA!, czy raz będzie większy, raz mniejszy, raz więcej stron, raz mniej itp...
4. Chciałbym wiedzieć w jakich terminach będzie wychodził CLICK! extra. Chodzi mi o stały odstęp czasowy (np. co 4 tygodnie).
5. Czy zamiast kserować archiwalne kody możecie np. zeskanować je i przesłać na emaila?

Cowboy

Staramy się wybierać listy poruszające ciekawe (dotąd nie pojawiające się) tematy albo zawierające opinie związane z tym, o czym pisaliśmy w CLICKU!. Mogą być śmieszne albo opisywać rozwiązanie jakiegoś problemu, albo opisywać nasze wady i zalety...
Stały rozmiar CLICKA! jest już ustalony. Format taki jak obecnie (240x296 mm), 68 stron (no, od czasu do czasu możemy dać ekstra parę stron więcej – jeśli pojawią się lepsze gry lub nadarzy się inna okazja).
CLICK! extra był naszym eksperymentalnym pomysłem, i – wstyd przyznać – w chwili obecnej nie mamy zbyt dużo czasu, aby go robić... Za to teraz do kolejnego numeru dodamy płytę CD! Pomysł ze skanowaniem stron jest możliwy do wykonania, tyle że otrzymane pliki byłyby dosyć duże (aby zapewnić znośną jakość) i ich odbieranie w mailu, zwłaszcza przez modem, mogłoby być dla wielu osób prawdziwą męką. Proponujemy więc metodę tradycyjną.

■ UWAGI DO CLICKA!...

Sie ma, CLICK! Oto moje uwagi na temat waszego pisma:
1. Według was macie w Polsce chyba tylko 100 czytelników! Dlaczego? Bo do wygrania było tylko 100 segregatorów. Ja też chciałbym go mieć i inni również!
2. Dołączcie do pisma segregator i nie gadajcie, że to podniesie cenę. Albo wysyłajcie do wszystkich chętnych segregator pocztą.
3. Jeśli chodzi o pełną wersję gry na CD, to możecie dać jakąś starszą, np. Skaut Kwatermaster.
4. Napiszcie coś o Pokemonach.
5. Napiszcie coś o WebTV i iMac'u

Jakub z Opatowa

Niestety, w CLICKU! obowiązują wszystkie normalne prawa i zasady działające w całym świecie. Podobnie jest z segregatorami. Aby je dać razem z pismem, musimy za nie zapłacić, tak więc cena CLICKA! musiałaby być wyższa... Nawet dodanie starszej gry kosztuje, i to całkiem sporo – wykupienie praw autorskich i zgody na publikację jest drogie, niezależnie od „świeżości" gry. O Pokemonach piszemy regularnie, temat iMac'a i WebTV już był poruszany w CLICKU!

CLICK! AKCJA!
Najciekawsze listy zostaną nagrodzone prezentami od CLICKA! i firmy IM Group. Za dwa tygodnie możecie wygrać zestaw: czapka z logo gry Dungeon Keeper, okulary 3D i kubek. Piszcie do nas

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Tomasz Zieliński, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA, tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558



PRENUMERATA

Od IV kwartału 2000 CLICK! będzie dostępny w prenumeracie pocztowej. Wszelkich informacji na temat prenumeraty udzielają urzędy pocztowe oraz doręczyciele.

Przedpłaty przyjmowane są w następujących terminach:
I kwartał 2001 – do 25 listopada 2000
II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

Przypominamy: prenumerata na I kwartał 2001 przyjmowana jest jeszcze tylko przez kilka dni!

ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Nie wysyłamy więcej, jak 10 stron w kopercie A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do redakcji poniższego kuponu naklejonego na kopercie:

archiwalia CLICK!

REKLAMA

MANGA WANEKO
www.yo.rim.or.jp/~waneko/
e-mail: waneko@yo.rim.or.jp



Fantastyka, humor
zagadka -
zawsze w Twojej
kieszeni!

Zamówienia bezpośrednie:
www.yo.rim.or.jp/~waneko/zamow.htm
tel./fax (0 22) 628 31 22 lub (0 22) 864 67 90

NAGRODY

Aparat HP Photo Smart C315

Wspaniały, cyfrowy, nowoczesny



Ufundował: HEWLETT PACKARD s.44



POO-CHI

Elektroniczny piesek może stać się twoim najwierniejszym przyjacielem



Ufundował: HASBRO s.61

Stuart Malutki

Zestaw kaset wideo i kalendarzy na nowy rok z malutką myszką

Ufundował: WARNER HOME VIDEO s.56



Gry

ufundowali

IM GROUP,

LEM, PLAY IT,

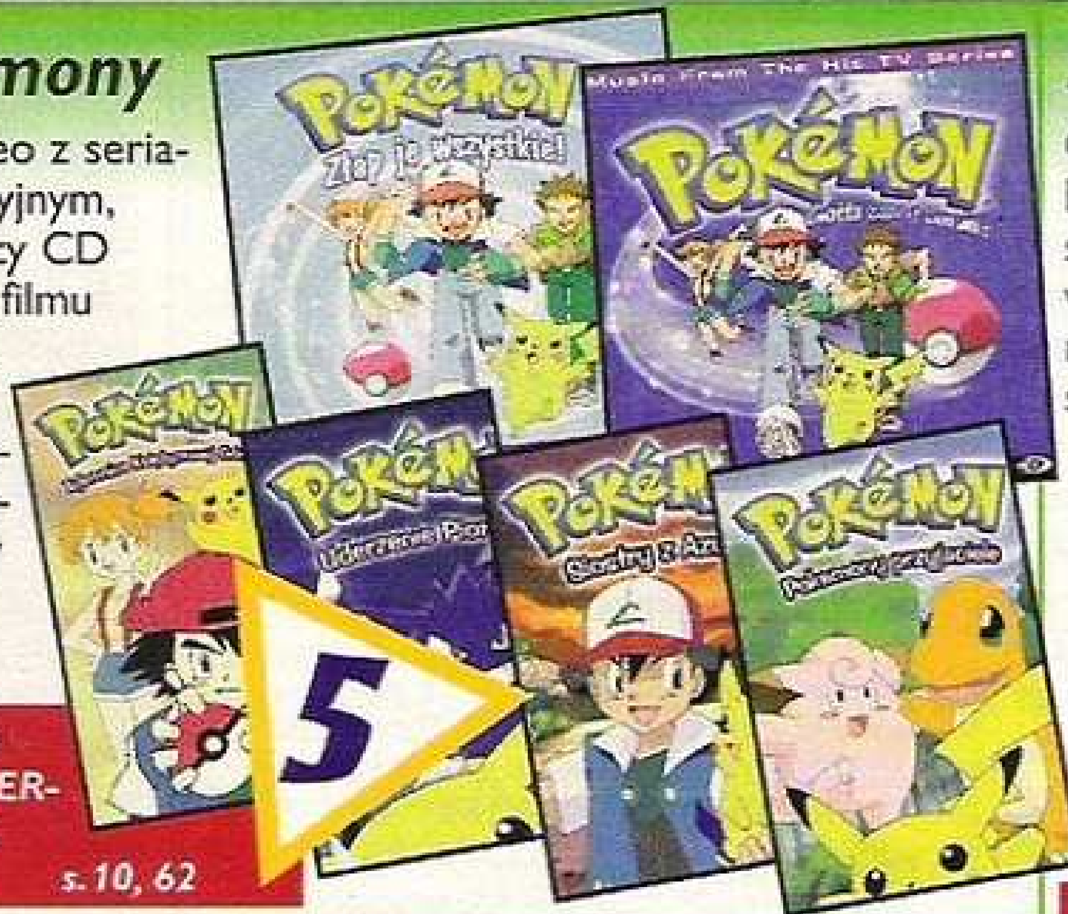
CD PROJEKT



s.14, 16, 18, 20, 26, 27

Pokemony

Kasety wideo z serialem telewizyjnym, kasety i płyty CD z muzyką z filmu o Pokemonach, czyli nielada gratka dla pokemonowców i nie tylko



Ufundował: KOCH INTERNATIONAL POLAND s.10, 62

SPYRO 3

Gra z milusim smoczkiem w roli głównej, a do tego superlatawiec



Ufundował: SONY POLAND s.24

Thorgal

Wspaniałe komiksy z cieszącej się wielką popularnością serii



Ufundował: EGMONT POLSKA s.58

Złota edycja

Cztery megaprzeboje, tym razem z licznymi dodatkami w opakowaniu



Ufundował: CD PROJEKT s.30

The Longest Journey PL

Gra w polskiej wersji językowej, a do tego tekturowa April Ryan



Ufundował: CD PROJEKT s.63

Muzyka

Ścieżka z Blair Witch Project oraz największe przeboje roku



Ufundował: CLICK! s.8 i 60

Settlers 4

Gry i figurki postaci z tego przeboju to nie lada atrakcja



Ufundował: CD PROJEKT s.62

3

Gadżety

Za najciekawszy list przysłany do redakcji CLICKA!



Ufundował: IM GROUP s.64

KUPONY KONKURSOWE

Blair Witch Project CLICK!	Kiss Pinball CLICK!
TOP 20 CLICK!	Aparat Cyfrowy CLICK!
FIFA 2001 CLICK!	Stuart Malutki CLICK!
Zeus CLICK!	Thorgal CLICK!
Deep Fighter CLICK!	POO-CHI CLICK!
NHL CLICK!	Bravo Hits CLICK!
Spyro 3 + latawiec CLICK!	Pokemony CLICK!
Roller Coaster CLICK!	The Longest Journey CLICK!
Kangurek KAO CLICK!	Setlers 4 CLICK!
Złota Edycja CLICK!	CLICK!

W CLICK!22 nagrody wygrali:

TOP 20
Piotr Koziot z Zambrowa (Gorky 17), Mateusz Kućmierczyk z Będzina (Might & Magic 6), Marcin Złotkowski Trypucie (Septerra Core)

METAL GEAR SOLID
Odp.:Pan w czerwonym ubranku to Ninja.
Grę MGS otrzymuje Michał Kirecki z Kozienic

PANZER GENERAL 3D: SE
Odp.: Typy czołgów to np. Pantera, Tygrys, T-34.
Grę Panzer General 3d: SE otrzymuje Adam Wojdyn z Warszawy

CRIMSON SKIES
Odp.: Najsłynniejsze sterowce to Zeppeliny.
Grę Crimson Skies otrzymuje Piotr Tomiło z Lublina

AIRFIX DOGFIGHTER
Odp.: Polski generał, który zginął w Gibraltarze to Władysław Sikorski. Grę Airfix Dogfighter otrzymuje Grzegorz Rudkiewski z Lubanowa

STAR TREK: THE FALLEN
Odp.: Stację tę zbudowali Cardassianie. Grę ST: The Fallen otrzymuje Wojciech Żurański z Bachotka

WROTA BALDURA 2
Odp.: Ten mag to Ahgaion z Silverymoon. Grę BG 2 pl otrzymują Rafał Jędrzejczak z Poznania, Michał Szwed z Aleksandrowa, Mateusz Faliński z Włoszowa, Michał Ronicki z Sadowna, Mateusz Cichosz z Lublina, Tomasz Baranowski ze Śremu, Jarosław Dendek z Bytomia, Joanna Nowacka z Barcina, Mariusz Dygant z Czechowic-Dziedzic, Radek Paczenda z Markowic, Piotr Witkowski z Teresina, Piotr Słupski z Jeleniej Góry, Łukasz Bednarek z Pabianic, Piotr Pogoda z Ziębic, Paweł Pieśniewski z Wrocławia

UCIEKAJĄCE KURCZAKI
Odp.: Oskarem nagrodzono „Wściekłe gacie". Koszulki otrzymują: Grzegorz Kołodziej z Brzegu, Mirosław Szałkowski z Gliwic, Michał Jerzy z Rybnika, Rafał Fidrocki z Krzyszyna, Radzym Wójcik z Bydgoszczy, Bartek Jakubiec z Godziszki, Maciej Łagan z Kielc, Mateusz Reszka z Białegostoku, Kamil Niebrzydowski z Radomia, Marcin Sowa z Dzierżoniowa

PARYŻ
Odp.:Wieża Eiffla ma 320 m. Program Paryż otrzymuje Paweł Wiejak z Rudy Śląskiej

PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD

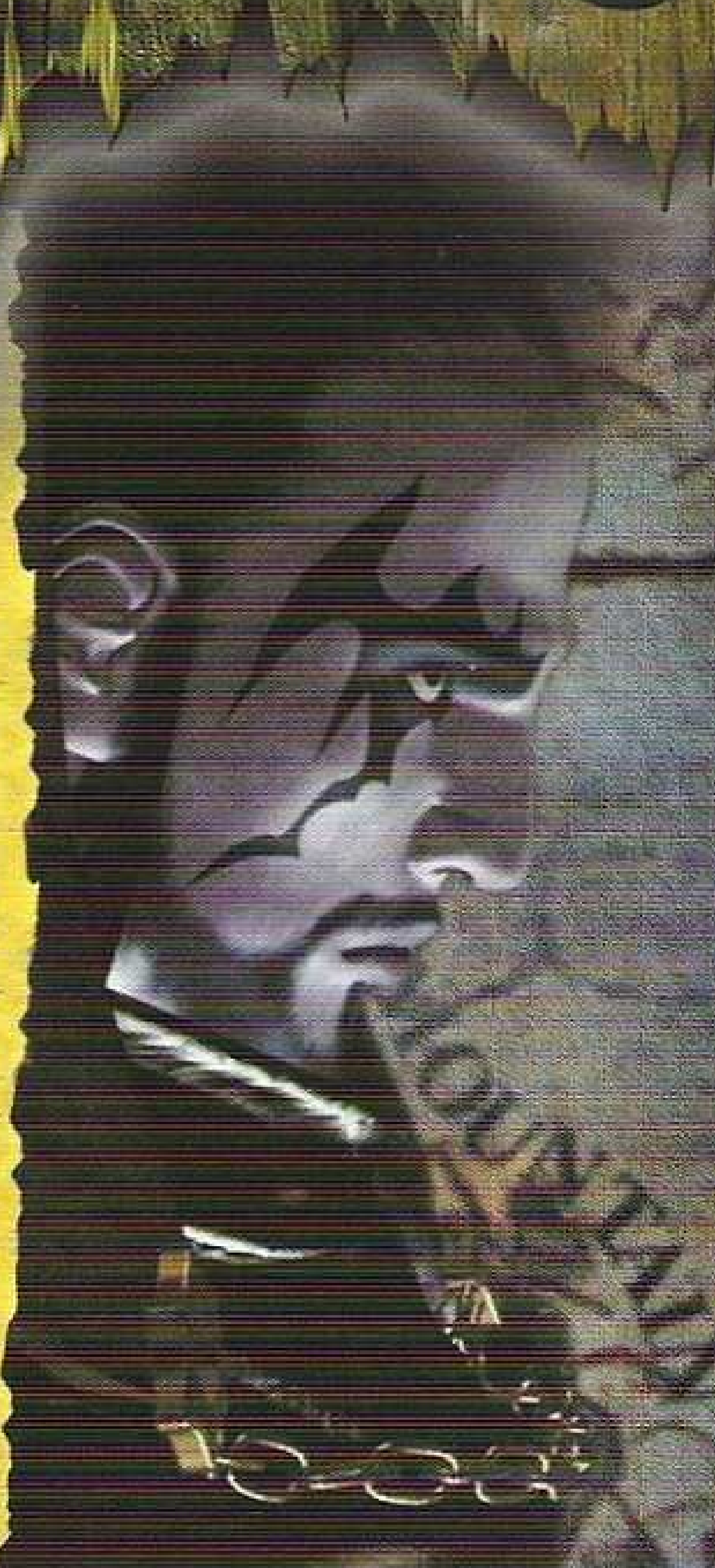


DOBRA CENA 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna oczyły się krwawe itwy. Rasa Światła ludzie i elfy) toczyła iężkie boje z Rasą iemności (orki i ogry) o panowanie nad ontynentem. Wojna jednak nie była igdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na zień armie Rasy Ciemności zaczęły rzybierać na sile...

ingdom Under Fire to najbardziej iesamowite połączenia gatunków RTS raz RPG. Dzięki wygodnemu inter-ejsowi możesz bez trudu dowodzić ziesiątkami jednostek skupiając się yłącznie na taktyce i strategii. Po rwawej bitwie możesz wcielić się w ostać wybranego bohatera i rozegrać w ojedynkę misję specjalną w trybie PG. Wszystkie zdolności zdobyte odczas takiej misji mają oczywiście pływ na następne bitwy rozgrywane w ybie RTS! Wyśmienite połączenie rategii w czasie rzeczywistym z RPG to ylko jedna z wielu mocnych stron gry.







Więcej informacji o grze: ***http://kuf.cdprojekt.com***

y z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PHANTAGRAM www.phantagram.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69

JUŻ 1 GRUDNIA!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate™ II

A BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM CJALISTÓW JEDNA AJLEPSZYCH GIER MPUTEROWYCH:

CTION 10



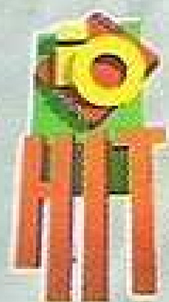
KI 6



OMPUTEROWE %



AZYN IO %



T 10

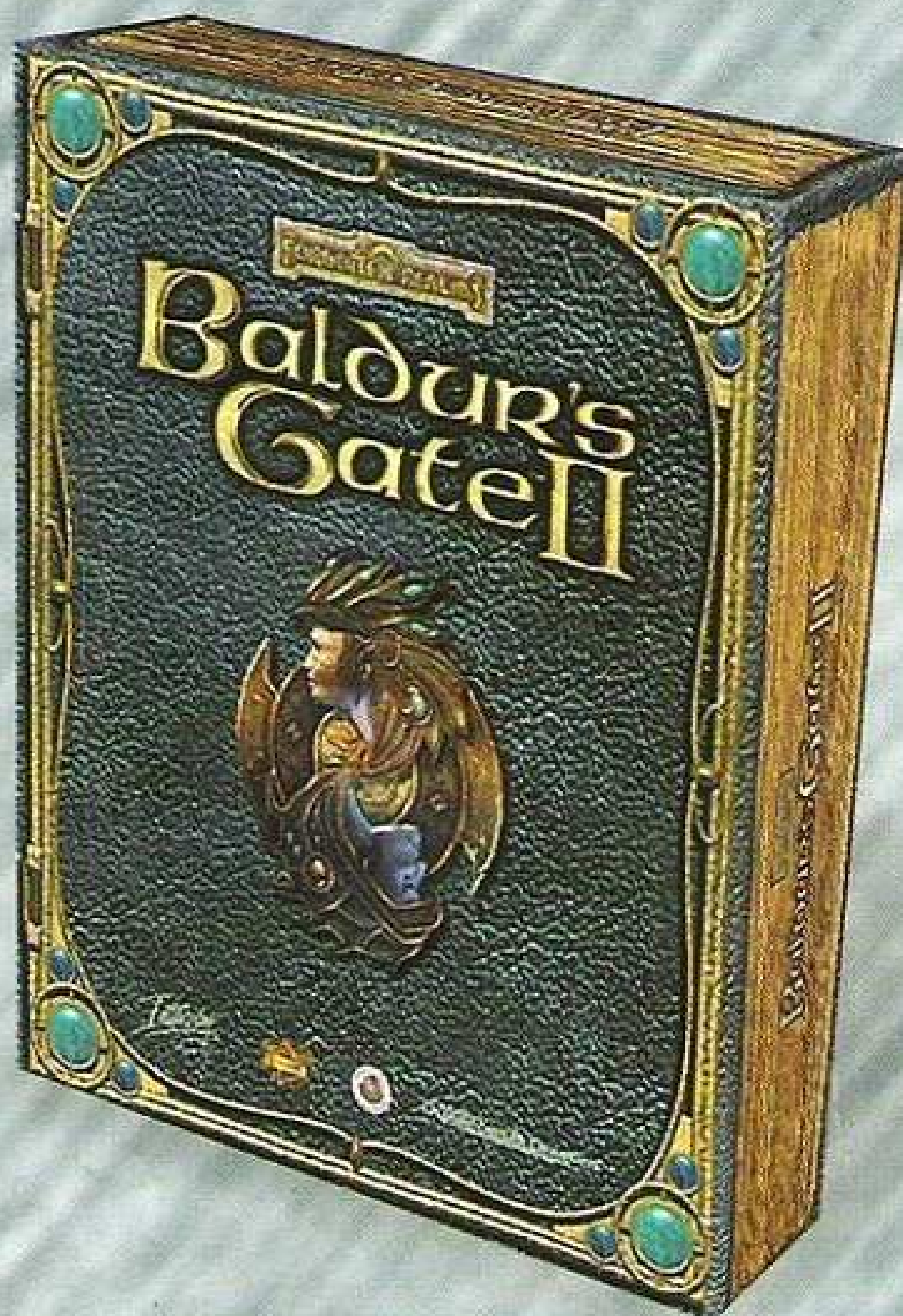
S SERVICE 10



AT GIER PUTEROWYCH 10

...cej informacji o grze: ...//bg2.cdprojekt.com

...'s Gate 2 działa w rozdziel- ...640x480 oraz 800x600 zaś w ...nieoficjalnych od 1024x768 do ...200

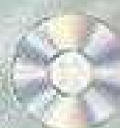


Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:



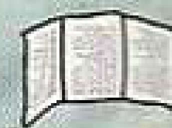
Grę na 4 płytach CD



Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.



Mousepad,



Kartę podręcznej pomocy



Mapę



Instrukcję do gry

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.
Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa ideałowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.



Advanced Dungeons&Dragons

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™ Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR ...